N64 PLAYSTATION

MEGSZÁ[illegible]OTT JÁT[illegible]KOSOK [illegible]AGA[illegible]JA

III. ÉVFOLYAM 9. SZÁM 1999 SZEPTEMBER

576 FT

576 KONZOL



A DINOSZAURUSZOK TÖBB MILLIÓ ÉVE KIHALTAK!

DINO CRISIS - PSX

TARTALOM



Kingsley



Tarzan



Re-Volt



Rakuga Kids



Shadow Man



Dino Crisis



Episode 1

lványban megjelent szöveges
sztrációs anyagok
lyen módon való újra felhasz-
a csak a kiadó engedélyével
éges. ISSN 1417-9296
ás: Grafit Pencil Nyomda
est
lajdonos: Balogh Zsolt
rkesztő: Martin
v: Molnár Dénes
rács Ildi
lai előkészítés:
rosi Renáta
gítás: Recent Kft.
a Comgame Kft.,
Budapest,
ly Gy. utca 17.
ím: 1389 Budapest,
32.
zti a Hírker Rt,
és alternatív
ztők
ethető: 576 KByte
ame Kft.),
Budapest,
32.
: 576kb@irisz.hu
: Dino Crisis

aktuális 20

Mielőtt bármit mondanék köszönetet kell mondanom a Replay-es **DEZSŐNEK**. Dezső, köszönöm a szeszeket. Azt hitted, hogy nem kerülsz majd be az AKTuálisba, tévedtél. Most több millió ember olvassa, hogy mekkora király voltál és aranyoztad be azt a bizonyos szombat estét. Nélküled a buli nem lett volna olyan, amilyen lett!

Tehát megint megjelentünk. Nem a Dino Crisist akartam a címlapra tenni, mert szerintem lett volna jobb téma is – például a Chocobo Racing, amihez bomba képeim vannak – de engedtem a szerkesztőség többi tagjának. Azt mondták ugyanis, hogy ez a címlap el fogja adni az 576 Konzolt olyanoknak is, akik egyébként nem biztos, hogy megvennék. Mert ugye a japán verziós NTSC DCrisist nem egy leányálom ám segítség nélkül végigjátszani. Hát, nekem végül is mindegy, hogy ki miért veszi meg az újságomat.

Ebben a számban Vári mester már elkezdi boncolgatni mindkettőnk aktuális kedvencét, a Shadow Man-t, persze az N64 verziót. Remélem, hogy az eredeti térkép mindenki hasznára lesz addig is, amíg a következő számban le nem nyomom a saját végigjátszásomat – vagy legalábbis valami hasonlót próbálok majd összehozni a PlayStation változatról. Mindenesetre talán még egy címlapot is megkockáztatok októberben, esetleg egy posztert is. Ja, és 17.-én megkaptam a Final Fantasy 8 PAL-os verzióját, tehát készülhettek, mert Veres Miki már [illegible], és olyanokat mesélt, hogy elhagyott az erőm!

Martin



HÍREK

ECTS '99

APRÓ

☞ 2000 MÁRCIUS 4. Ezt a dátumot jegyzik most, mint történelmi mérföldkövet a videojátékok terén. Ezen a napon jelenik meg Japánban a Sony PlayStation 2 gépe. Igen, ez lett a hivatalos neve. Sőt magát a gépet is sikerült lencsevégre kapni. A Sony sajtótájékoztatóján elmondták, hogy a gép minden régebbi Sony cuccot támogatni fog (játékot, memókártyát, joy-t), de a gép megjelenésével egy időben új termékeket is a piacra dob. Mint például a Dual Shock 2-t, amiről immáron hiányzik a két "alap" gomb, a Start és a Select. Valamint az új memóriakártyát, ami a 8MB-jával 250-szer lesz gyorsabb, mint elődje. Modem egyelőre nincsen a gépben, de úgy alakították ki, hogy a későbbiek során egy mozdulattal csatlakoztatható legyen hozzá. A PS2 DVD alapú lesz, tehát le fogja játszani a DVD filmeket is, és a "kék aljú" DVD lemezekkel megpróbálják kiküszöbölni a másolgatást. Japánban a mai napig 128 fejlesztő cég fejleszt a gépre, köztük olyan nevek, mint a Namco, a Square, vagy a Konami. A gép ára előzetes becslések alapján 90 ezer forint lesz, de az Európai megjelenés csak valamikor 2000 őszén várható.



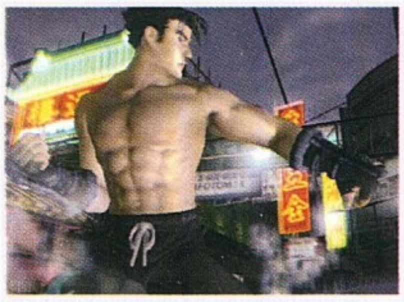
Csak néhány cím a PS2-es fejlesztésekből, amik a gép megjelenésének napján már kapható lesz:



Gran Turismo 2000 – az eszméletlen szép autóversenyes játék



Tekken Tag Tournament – Szintén lélegzetelállító bunyós anyag
Bouncer – A Square verekedős anyaga
Dark Cloud – A Sony rengeteg érzelemmel feltuningolt RPG-je.



Azt ugye nem kell mondanom, hogy ezek a képek MIND játék közben készültek, tehát nem intróképekről van szó!

☞ Talán nem annyira ismeretes, de azért nem elhanyagolható momentum, hogy aki a Sony PlayStation gépre akar játékot kiadni, az 7 angol fontot köteles fizetni példányonként. Egy Electronic Arts például az egymillió példányszámú Fifájával 7 millió fontot fizet. Ezt próbálja meg kihasználni a Microsoft, aki most úgy néz ki, beszáll a konzoliparba is! Az egyelőre X-Box néven futó gépre ugyanis teljesen ingyenes a fejlesztés, s mivel nagy része a számítógépes alapokra épít, eszméletlen könnyű lesz rá fejleszteni. Állítólag már most óriási az érdeklődés a gép iránt – majd elválik 2001-re, hogy miként alakul a sorsa.



ECTS '99

De sajnálom, hogy nem voltatok ott velem, die-hard konzolos barátaim! De azt is sajnálom, hogy nem voltak ott azok a gyökér PC-sek, akik a különböző Internetes fórumokon olyan témákat indítanak, mint például az "Útálom a konzolosokat". A pofájukba röhögtünk volna. Mégpedig azért, mert ki tudja milyen okból, de az idén egyértelműen a konzolok uralták az ECTS-t. PC játék szinte alig volt, ami volt, az meg a szeméttel volt egyenértékű. Így hát végre minden figyelmemet szeretett masináim felé tudtam fordítani.



Nem tudom, hogy a konzolok eluralkodása világméretű jelenség-e, vagy csak véletlen esemény tanúja voltam. Az biztos, hogy a nagy PC-s cégek nem állítottak ki, ellenben a Sony megint diadalmaskodott hatalmas standjával, minimálisan mögötte cammogott a Nintendo, és Dreamcast anyag is volt bőven.



Összefoglalható, hogy mindhárom géptípusra VESZEDELMES anyagokat láttam és próbáltam ki (különösen N64-re, ami végre egy dicséretes előrelépés), így nem kell félni attól, hogy az új csodagépek megjelenésével egy szemernyit is csökkenne a programkínálat.
A csajok. Voltak, de nem mentem falnak a kínálattól. (Oké, hazudtam. Volt néhány kislány, akinek ott a helyszínen megkértem volna a kezét, ha egy kicsit bátrabb lettem volna.) Párezer képet persze most is készítettem, ezeket a Csevegő illusztrációjaként megtekinthetitek.

PLAYSTATION

A Sony megint hatalmas, gyönyörű és iszonyúan izgalmas standdal volt jelen. Újításként bevezették azt, hogy nem csak a Sony fejlesztésű progikat tették ki, hanem más cégek ígéretes címeit is. Hófehér Hi-tech berendezés, nagyméretű TV-k, és ÜLŐHELY fogadta a látogatókat, így kényelmesen, a csomagok cipelése nélkül lehetett több órán át ingyen és bérmentve nyomulni a legjobb anyagokkal. Végre egy helyen kipróbálhattam azokat a stuffokat, melyek az 576 Konzol jövendő nagy sztárjai lesznek.



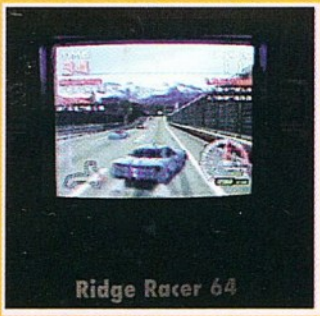
A Resident Evil 3, a PAL-os Dino Crisis, a Pac-Man, Final Fantasy 8, Gran Turismo 2, Sa-Ga Frontier 2, Formula One 99, Colony Wars Red Sun és még sok más bomba nyüstölése után egy kis gyűjtögetésre indultam. PlayStation sapkákat, táskát, matrica-hegyeket osztogattak a kislányok. Wip3out hátizsák, PSX bögre és temérdek póló volt az ajándék azoknak, akik megtisztelték a Sonyt azzal, hogy leültek játszani egy kicsit. Ezt nevezem vendéglátásnak!



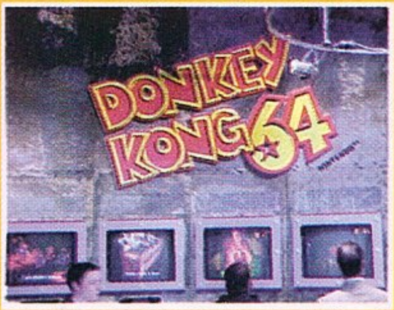
Az egyik külön helyiségben hatalmas monitorok voltak körben a falon. Ez volt a "Glimpse of the Future", azaz a PLAYSTATION 2 bemutatóterem. A gép nem volt kint, viszont folyamatosan mentek a technikai demók és a játékrészletek. Hát, azt hiszem, hogy ez a gép maga az ISTEN. Bármit, bármit ver, ami jelenleg a piacon van. Olyan trükköket (víz, hullámok, arcok, felhők, animációk, sziklák, fények effektusok) láttam, mint még soha életemben!

NINTENDO

A Nintendo szokásától eltérően elég nagy standdal jött, sok-sok jobbnál-jobb játékkal. Cuccot persze nem osztogattak, még egy szemét sapkát se kaptam, leülni sem lehetett, és ki volt írva hatalmas betűkkel a bejárat fölé, hogy "Fotózni tilos!". (Persze fotóztam). Bent a teremben tök sötét volt, és millió ember, akik hernyó módjára tapadtak a kontrollerekre és képernyőkre. Ott volt a Ridge Racer 64, a Donkey Kong 64, a Resident Evil 2, Jet Force Gemini, Hybrid Heaven és még sok már ígéretes cím. Nagyon-nagyon sok állat játék, még visszaemlékezni is nehéz. Végre IGAZÁN beindult az N64-es fejlesztés. Nem vagyok oda az N64-ért, főleg az irányító nem áll kézre, mégis órákon keresztül tesztelgettem a különböző stuffokat. Még a végén N64 rajongó leszek, annyi király cucc jön majd a jövőben.



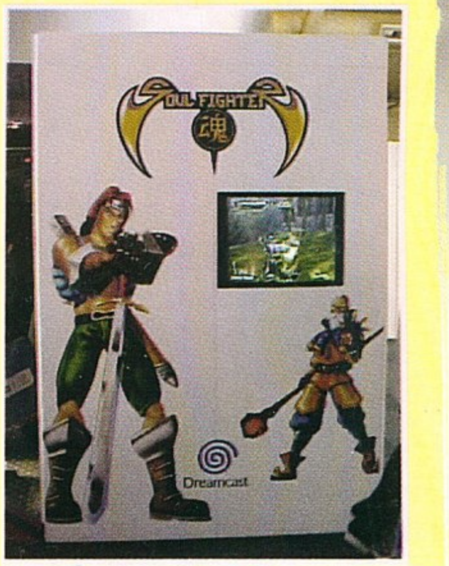
Ridge Racer 64



DREAMCAST

Hát igen, kezdődik a Dreamcast őrület! Külön DC stand ugyan nem volt, de szinte MINDEN cég kitett pár DC játékot. Mondanom sem kell, hogy ezek a stuffok messziről virítottak, annyira eszeveszett grafikájuk volt, plusz direkt bazi nagy TV-ken lehetett nyomni őket. Nem is hiszem el, hogy megérdemeljük ezt a csodát – mármint azt, hogy végre JÁTÉKTERMI minőségű progikat nyomhassunk otthonunkban. Azt hiszem, hogy nagy vihar várható a Dreamcast körül! Végre bizonyítottnak látom azt az állítást, hogy a Dreamcast a jövő évezred egyik sikergépe!





JÁTÉK!!!

Az előző havi levélmennyiségből ítélve tetszenek nektek kis játékaink, ezért most is ezernyi cuccot fogunk kisorsolni. Minden játék esetében **november 12.**-éig postázzátok a megfejtéseteket!

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon adjátok postára **Crash játék** jeligével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.
A kérdés: Milyen állatfaj képviselője Crash?
A nyeremény: 18 db Crash Team Racing matrica

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon adjátok postára **Wipeout játék** jeligével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.
A kérdés: Sorolj fel 3 előadót a Wipeout "zenészei" közül.
A nyeremény: 6 db Wipeout 3 matrica

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon adjátok postára **Croc demo játék** jeligével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.
A kérdés: Milyen állatfaj képviselője Croc?
A nyeremény: 6 db Croc 2 demólemez

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon adjátok postára **Sony játék** jeligével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.
A kérdés: Milyen színű az eredeti PlayStation CD-k alja?
A nyeremény: 6 db Sony ECTS demo diszk (Rajta: Tarzan, Spyro 2, Toy Story 2, Mission Impossible stb.)

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon adjátok postára **Saturn játék** jeligével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.
A kérdés: Melyik Satrunos játékot tesztelte utoljára az 576 Konzol?
A nyeremény: X-Men: Children of the Atom Saturn játék

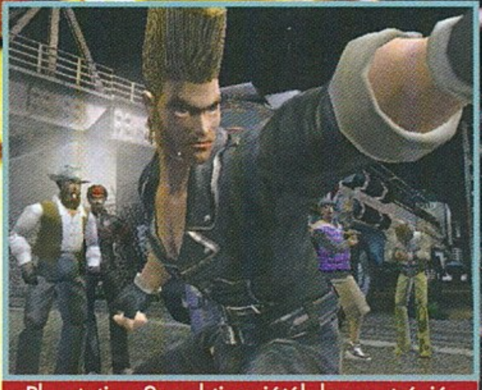
A megfejtéseket nyílt levelezőlapon adjátok postára **Croc poszter játék** jeligével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.
A kérdés: Sorolj fel 3 valóságban is élő állatot, ami szerepelt a Croc 2-ben is.
A nyeremény: 3 db Croc 2 poszter



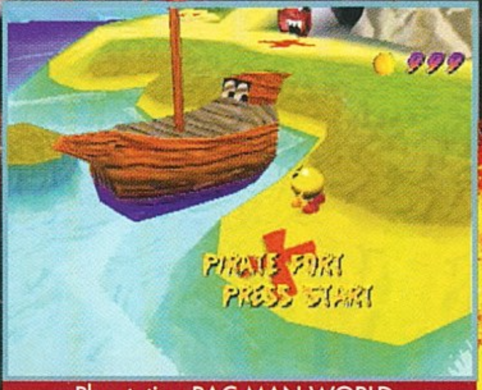
Playstation 2 technikai demo : "Hullámmozgatás+vízeffektus"



Playstation 2 technikai demo : "Fémtárgyak mozgatása effektus"



Playstation 2 real-time játékdemonstráció : Tekken



Playstation PAC MAN WORLD – 3D mászkálós-ügyességi



Playstation SPYRO 2 – 3D mászkálós-ügyességi-kaland



Playstation SAGA FRONTIER 2 – RPG kaland



Playstation F1 99 – autóverseny



Playstation COLONY WARS RED SUN – 3D űrhajós-lövöldözős



Playstation ACE COMBAT 3 – 3D repülőszimulátor



Playstation CARMAGEDDON – autós-akció



Dreamcast DRAGONS BLOOD – 3D akció-kaland



Dreamcast SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING – 3D motorverseny



Dreamcast SPEED DEVILS – 3D autóverseny



Dreamcast MONACO GP – 3D autóverseny



Nintendo 64 ROAD RASH – 3D motorverseny-akció



Nintendo 64 DESTRUCTION DERBY – 3D autóverseny-akció



Nintendo 64 ARMORINES – 3D akció



Nintendo 64 SOUTH PARK RALLY – 3D autóverseny



Nintendo 64 CARMAGEDDON – 3D autós-akció



Nintendo 64 FIGHTING FORCE 2 – 3D akció

HISTORY OF TEKKEN



Huh, talán ha egy szóval kéne megfogalmazni a Tekkennel kapcsolatos feelinget: globális. Minden túlzás nélkül állíthatom, hogy a 3D-s bunyós játékok mindenkori királya.

Na, de ne siessünk ennyire előre, nézzük csak a kezdeteket. A játékot már 1994-ben elkezdték fejleszteni, de nekünk igazából csak 1995-től érdekes a történet.

Hol is kezdődött ez az egész térbeli bunyózás? 1995 tavaszán hatalmas tömegek álltak a játéktermekben egy bizonyos gép előtt. Lenyűgöző volt a látvány, olyat még sehol sem lehetett látni korábban. Ez volt a Virtua Fighter. A világ első 3D-s verekedős játéka. Sok tekintetet megigézett. Akkor még álmodni se mertük, hogy ez az élmény beköltözhet otthonunkba is. Igen, talán innen indul a műfaj története. Nemsokára elérkezett a nagy pillanat, a várva-várt csodagép európai debütálása: 1995. szeptember 29.-én megérkezett a mindenki által oly nagyra tartott PlayStation. A gép megjelenésével egy időben jött az első ilyen bunyós anyag, a Battle Arena Thosinden. Más stílusú, mint a Virtua Fighter, de összképben jó kis játék volt, akkoriban. Innentől kezdve már csak két hónap választott el bennünket a Tekkentől.

A játék az előzetes képek alapján tetszetősnek ígérkezett, de a legmerészebb álmunkban sem gondoltuk volna, hogy ennyire profi, már-már a tökéletesség határát súroló játéksorozat elébe nézünk. Rögtön minden lista élére került. Nem a véletlen műve, már az akkoriban is szép grafika, rengeteg élethű mozgás, remek kezelhetőség és a fenomenális játékélmény hamar sokak szívébe belopta magát. A Namco korán felállította a mércét. Gondolom, most sokaknak nem tetszik ez az égig magasztalás, tőlük csak azt kérem, tegyék őszintén a szívükre a kezüket, de őszintén! És hasonlítsák össze a konkurens progikkal. Néha talán sikerült egyes tulajdonságokban – vér, brutalitás – súrolni, vagy esetleg felülmúlni a riválís játékoknak, de összképben azóta verhetetlen maradt a Tekken. Eme kis bevezető után nézzük, hogy is alakult az évek során az Iron Fist Tournament története.

A KEZDET...

A 20. Század vége felé rejtélyes viadal terjedt el. A részvételt külön ki kell "érdemelni". Senki nem tudja, hogy honnan indult el, de a hatása ellenállhatatlan. A hatalom és gazdagság ígérete a tét. Több annál, amit egy átlagos ember megszerezhet, és mindez a túlélő jutalma. A hívás elérte a föld mélyét, és a távoli kietlen területeket is. Sokan pusztultak el a halálos utcai harcokban, amik még csak a később jövő kihívások előzetesei voltak. Csak 8 ember maradt meg, mindegyikük igazi gyilkos ösztönnel rendelkezett, mindnyájan készek voltak meghalni, hogy megszerezzék a Tekken, "Az őrült Háború Ura" címet.

A második Vasököl Viadalon apróbb változások történtek. Ez alkalommal a gyilkolás nemcsak, hogy gyorsabb lett, de többen is vettek rajta részt. Kazuya lelkét a sötét erő birtokolja innentől kezdve.

A VÉG...

Az utolsó Vasököl Viadal során Heihachi szembekerült fiával Kazuya-val, és az őt támogató gonosszal. A fiú vereséget szenvedett. Kazuya-t, és az összetört testében csapdába esett démont az apa egy aktív vulkán gyomrába vetette. Kazuya uralma véget ért. Vagy mégsem?

Az uralmat átvéve, Heihachi elkezdte megvalósítani a világbékét, persze a saját látásmódja szerint. Egy elit katonaalakulatot hozott létre, akik egyedül neki voltak hűségések, ez volt a "Tekken kommandó". Ez az elitalakulat visszaállította a politikai rendszereket, és segített az országoknak fenntartani a gazdasági növekedést. Heihachi elkészítette tervét a világ uralmára. Lassan, de biztosan kezdte átvenni a hatalmat a világ fölött, ami az ő katonai és gazdasági erőforrásaitól függött.

TIZENÖT ÉV MÚLVA...

Egy Közép-Amerikai ásatás során Heihachi elvesztette a kapcsolatot a Tekken Kommandójával, miután kiásták egy különös "Ogrének" nevezett lényt. Amikor Heihachi odaért az ásatási területre, már csak a Tekken Kommandó lemészárolt maradványait találta, a furcsa Ogre teremtmény eltűnt. Heihachi elhatározta, hogy uralma alá vonja a szörnyeteget, rájött, ezzel erősebb lehet, mint valaha is képzelte. A csúcsharcosok kezdenek eltűnni a világ minden részéről. Jun Kazama lett volna a következő. Végzetét érezve elküldte fiát, Jin-t, hogy keresse meg nagyapját, Heihachi-t. Nemsokára Jun eltűnt, és Jin csatlakozott nagyapjához, Heihachi-hoz, a szörnyeteg megkeresésére.

NÉGY ÉVVEL KÉSŐBB...

Az Ogre elcsábításához Heihachi megszervezi a harmadik Vasököl Viadalt, mert úgy gondolja, hogy a világ legjobb harcosainak bajnoksága ellenállhatatlan vonzerőt gyakorol majd az Ogre-ra. Heihachi azt reméli, hogy Jin-nel eltereli az Ogre figyelmét, és így a lélekelszívó szörnyeteget elfogva, az ereje majd rá fog szállni. Heihachi nem tud róla, de Jin-ben egy sötét jelenlét lakozik, ami hasonlít arra a démonra, aki apját, Kazuya-t pusztította el.

A történet után nézzük sorban a három részben eddig fellelhető karakterek bemutatását. Ugyan megtalálható a játékban egy-két név, akikkel az alábbiakban nem találkozunk (pl. Dr. Abel, Richard Williams, Jinpachi Mishima, stb.), ők olyasféle háttérszereplők, de rájuk most nem térnék ki.

HEIHACHI MISHIMA: KAZUYA apja. LEE CHAO-LAN örökbefogadója. A Mishima tőkebiroda-lom feje. Kegyetlen szívű fattyú.
KAZUYA MISHIMA: HEIHACHI fia. LEE CHAO-LAN testvére. JIN KAZAMA apja. MICHELLE CHANG édesanyjának elrablója. Sátánfajzat.
LEE CHAO-LAN: HEIHACHI fia. KAZUYA testvére. KAZUYA "magán bokszzsákja". WANG tanítványa. Rendes, jószívű.
PAUL PHOENIX: HEIHACHI kívánt fia. KUMA ellensége és legyőzője. MARSHALL és FOREST LAW barátja.
KUMA: Nagy és szuper intelligens medve. PAUL ellensége. HEIHACHI háziállata és barátja.
KUMA(-chan): KUMA lánygyermeke. Szeretné popsin rúgni PAUL-t. PANDA-ba szerelmes.
JIN KAZAMA: KAZUYA és JUN gyermeke. Cserkész.
NINA WILLIAMS: RICHARD WILLIAMS lánya és tanítványa. ANNA testvére. Ír bérgyilkos. Utálatos nőszemély.
ANNA WILLIAMS: megegyezik NINA-val, csak ő nem annyira utálatos.
MARSHALL LAW: FOREST LAW édesapja. PAUL barátja. Két Dojo és egy étterem tulajdonosa.
FOREST LAW: MARSHALL LAW fia. Különösen könnyű átverni.
BEAK-DO-SAN: Tae Kwon Do mester. MARSHALL LAW egyszeri ellensége. HWOARANG mestere.
HWOARANG: Tae Kwon Do mester. JIN KAZAMA riválisa. BEAK tanítványa.
YOSHIMITSU: A Manjito Ninja feje. KUNIMITSU ellensége. DR. BOSKONOVICH barátja és megmentője. Elvesztette kezét mikor JACK önmozgató motorját próbálta ellopni.
KUNIMITSU: Egykori Manjito Ninja. YOSHI kardjára fáj a foga. KAZUYA kérésére megpróbálta ellopni MICHELLE törzsének kincseit.
PROTOTYPE JACK: A világ első érző androidja. DR.BOSKONOVICH találta fel. JACK, JACK-2 és GUN JACK előfejlesztése.
JACK: P.JACK utód. Az orosz kormány programozta HEIHACHI meggyilkolására.
JACK-2: JACK utód. DR. BOSCONOVICH megmentésére és KAZUYA meggyilkolására lett programozva. Egy hiba folytán érzései vannak.
GUN JACK: P.JACK és JACK-2 után újraépítve. Nincsenek életemlékek, mint JACK 2-nél.
WANG JIN-REI: Mogorva öregember. MICHAELLE nagyapja. JINPACHI és ARMORKING barátja. LING XIAOYU és LEE CHAO-LAN tanítója.
MICHELLE CHANG: WANG unokája. Bosszút kíván KUNIMITSU-n, mert ellopta törzse kincseit, és KAZUYA-n, édesanyja elrablásáért.
JULIA CHANG: Ugyanabból a törzsből származik, mint MICHELLE. HEIHACHI-t tartja valószínű gyanúsítottnak MICHELLE eltűnésében.
GANRYU: Kegyvesztett Sumo harcos. KAZUYA testőre. YOSHI ellopta a tisztességtelen szerzett pénzét. Vágyakozik, hogy elvegye MICHELLE-t és Yokozunává váljék.
LING XIAYOU: WANG távoli rokona. Kínai vidámparkot akar nyitni. PANDA gazdája. Hiper aranyos iskolás lány.
PANDA: LING háziállata. PAUL bokszzsákja.
EDDY GORDO: Capoeira mester. Erőirányítási technikákat és könyörtelenséget akar HEIHACHI-tól.
MOKUJIN: Wing Tsun gyakorló bábu. Látszat szerint Toshin elevenítette meg.
TIGER: ??? Nyilvánvlóan ördög a 70-es évek ruhájában.
LEI WULONG: Hong Kong-i szuperzsaru. Lehet, hogy BRUCE régebbi társa. BRYAN riválisa.
BRUCE IRVIN: LEI partnere. KAZUYA testőre.
BRYAN FURY: Valószínűleg BRUCE tanítványa/csoporttársa. Vagy maga BRUCE ??? Dr. Abel visszahozta a halálból. LEI riválisa.
DEVIL: KAZUYA-val szerződött a lelkéért.
ANGEL: DEVIL-lel verseng KAZUYA lelkéért.
DR. BOSKONOVICH: A "hideg alvás" nevű életben tartási forma és P.JACK illetve YOSHI kibernetikai részeinek kifejlesztője. Igen okos tag. Titokzatos betegségben szenved. Állandóan a gondok forrása.
KING I: Mexikói katolikus pap. Jaguarandi törzs totem maszkjának jutalmazottja. ARMOR KING barátja. KING II "édesapja". Pankrációs szupersztár.
KING II: Árva. KING fogadta örökbe. ARMOR KING tanítványa.
ROGER: Kenguru. ARMOR KING tanítványa. Ostoba állathangokat hallat.
ALEX: Dinoszaurusz. ARMOR KING tanítványa.
ARMOR KING: Természetfeletti Jaguár-ember. WANG-al volt kiképezve. ROGER, ALEX és KING II mestere. Barátja/riválisa KING I-nek.

A múlt és a jelen után nézzük, mit hoz a jövő. Ezt egy kis érdekességnek szánom. Most nyáron (júli 8.) jelent meg a Japán játéktermekben a Tekken Tag Team. Emlegetik Tekken 3.5-nek is. Nem nevezhető a folytatásnak, de nem is csak egy szimpla felturbósított változata a háromnak. Tartalmazza a második és a harmadik rész karaktereit! Természetesen szebb grafikával, új mozgásokkal, új ruhákkal. Ami a legfontosabb újítás ebben a részben, az egy teljesen új ízt ad a játéknak, ez a páros küzdelem. Részletezve azt takarja, hogy két harcost kell választani (vagyis egy párt) egy játékosnak, és velük léphet szorítóba. A küzdelem rendesen egy az egy ellen megy, annyi különbséggel, hogy a kiválasztott "párunk" a háttérben várja azt a pillanatot, amikor segítségül hívjuk egy speciális elkapásra vagy támadásra. Ilyenkor ketten püföljük a támadás idejéig az ellenséget. Plusz még úgy tudunk kombinálni a két emberrel, hogy cserélhetjük őket menet közben, ha valamelyik nagyon K.O. gyanús. Gondoljunk csak bele, például együtt dob King és Armor King, vagy betámad Hwoarang és Baek a két Tae Kwon Do-s, és még sorolhatnám a párokban rejlő erőt. Ehhez hasonló megoldással már találkozhattunk a Rival Schools nevű verekedős játékban, de az még nagyon kezdetleges ehhez képest. Remélem ezek után akinek nem tetszett, az is megkedvelte eme programot, bár kétlem, hogy lenne ilyen. Zárszóként stílusosan csak annyit mondanék: ez a játék megér egy misét!

Saját rekordjaim: Survival, 35 wins, Paul. Time Attack, 2:59:66, Paul. A témához a Joe77@mail.matav.hu e-mail címen lehet hozzászólni.

Joe, azaz Horváth Dávid, Tatabánya



VÁGYÁLOM, VAGY RÉMÁLOM?



Minden éjjel álmodunk. Fura világokról, még furább lényekről, és ha valaki már elég régóta játszadozik különféle gépeken, még az is előfordulhat, hogy 3D-s játékokba álmodja bele magát, egy görbébbre sikerült este után. A Cryo Interactive legújabb játékában igencsak "álomvilágban" vághatunk neki kalandjainknak. A DREAMS egy bizarr környezetben játszódó, nem is tudom besorolás szerint melyik kategóriába osztható játék. Első blikkre az intrója tökéletesen elkapja azt a hangulatot, ami végigkíséri a játékot. Misztikus tájak, fura szörnyek és relaxáló hangok hivatottak előrevetíteni lebegésünk mértékét a mese és a fantázia furcsa világába.

A menüpontok a szokásos mentési lehetőségeket és beállításokat tartalmazzák. Nehézségi fokozat csak két fajta van, így ajánlanám az EASY-t mindenkinek. A játék irányítását különösen az elején elég nehéz megszokni, illetve nem is megszokni, hanem hiba nélkül kivitelezni. Ha valaki mindig belekavarodik a gombok végeláthatatlan tengerébe, az opciónkál beállíthatja a gombkiosztást is kedve szerint. Kritikus pontja a játéknak a gombok jó elosztása, mert rengeteg résznél szó szerint puszta századmásodperceink vannak a cselekvésre, így ha még a gombokkal is pepecselünk, hamar elszállunk és kezdhetjük a dolgot elölről.





A játék kezdeténél három hős közül választhatjuk ki a hozzánk legközelebb állót. Miután ezt megtettük nekiláthatunk a játék első pályájának, az Angkor-nak ahol még viszonylag kevés ellenféllel kell szembeszállnunk, ám arra tökéletes lesz, hogy elsajátítsuk a legalapvetőbb dolgokat szereplőnk irányításánál. Ha már itt vagyunk sétáljunk oda egyik "tűfejű" figurához, persze csak akkor, ha nem állja utunkat egy szarvastulok. Ha mégis, akkor őt a Kör gombbal gyepálhatjuk halálra. Szóval, ezek a veszélytelen figurák fogják a játék során szolgáltatni a szükséges információkat minden pályáról. Elmondják a veszélyeket, elmesélik a küldetés lényegét és legfőképp figyelmeztetnek arra, hogy ne pocsékoljuk a mantánkat. Manta. Az egyik legfontosabb szó a játékban. A kép bal alsó sarkában a két részre osztott kör, bal oldalán látható. Ez amolyan varázserő, ami fegyvernek is működik, de van egy annál sokkal fontosabb funkciója is: a repülés. Ennek segítségével tudunk repülni, szigetről-szigetre. Ja, igen ! A pályák a levegőben lebegnek, így az ugráláson kívül csak ez az egy lehetőségünk marad a közlekedésre. Ha valaki elpocsékolja a mantáját, nem sok esélye marad arra, hogy sikerül elrepülnie a következő pályára. Természetesen a manta gyűjthető, ám ettől még nem ajánlatos pazarolni.

Az álomvilág nyílt, szabad és szárnyaló. Ez nagyban érződik abban is, ahogy a készítők kialakították a hangokat, háttereket de leginkább a játékmenetet. Fura módon van a kép jobb felső sarkában egy óra, ami álmunkból ébreszt(ene) fel, ám a kijózanodás helyett újra álomba merülhetünk és ráadásul választhatunk egy új hőst is. Így könnyen megeshet, hogy egy pályát a copfos harcossal kezdünk, majd a leánykával sikerül befejezni, ez csupán attól függ, hányszor csörren meg az a fránya óra. Számomra a mellet, hogy jó ötletnek tartom, kicsit eklektikussá teszi a játékot. Ha ez így működik, akkor minek kell az elején választani? Nem mindegy? Álomvilágból álomvilágba az ajtókon keresztül juthatunk el. Milyen ajtókon? Itt még nincs semmi ! Ha viszont végigmászkáltunk az összes szigeteten, lenyomtuk az összes "tűfejűt", előbb vagy utóbb megjelenik az ajtó is. A már fent említett manta-kijelző másik oldala természetesen az életerőnk. Ez akkor csappan meg, ha egy szörnyike sikeresen orrba vág minket. Erre is érdemes vigyázni, mert bár ritkán ütnek, akkor viszont egy egész sorozatot képesek bevinni mindenféle különösebb sérülés nélkül. Ha nehéz fokozaton játszotok, akkor egyenesen kerüljétek el a mocskokat, mert az alapból is kevés életerőnket kb. három ütéssel teszik teljesen üressé. Ha már az életeknél vagyunk mindenkép megjegyezném, hogy nagyon kevésnek tartom a három lehetőséget az újrakezdésre. Egy "normális" játéknál ez teljesen használható lenne, ám itt sokkal könnyebb leesni, mint azt megszoktuk és így pillanatok alatt megjelenik a Game Over. Ráadásul még folytatni sem lehet, így ha végleg feldobtuk a bakancsunkat, csak a legelső pályáról vághatunk neki az egésznek, de onnan már kinek van kedve? Különösen azért, mert a pályák egyre színesebbek, látványosabbak és érdekesebbek (érthető módon), így ha az ötödik pályánál (ami az én kedvencem) halunk meg, az első már kifejezetten unalmas. Csaljatok ezerrel, vagy különben pillanatok alatt a polc mélyére kerül a játék.







Egyébként mindent összevetve jó kis mesevilágba kalauzol el mindek a CRYO Interactive, ráadásul szerintem az igazi ereje a játéknak a hangokban és a zenében van. Ha már a zenénél tartunk, hol hallottan az intróban meg-meg szóláló muzsikát? Nem vagyok képes rájönni, pedig egyik játékban már benne volt ez tuti. Ha valaki tudja, írja már meg! Remek látvány, elfogadható grafika és viszonylak könnyű küldetések jellemzik a játékot. Mégis egy kicsit nehézkesre sikerült szerintem az irányítás, különösen a repülés közben. Ha repkedünk nem látjuk épp mi van alattunk, így ha nem egy szintben repülünk végcélunkkal piszkosul nehéz lesz a megfelelő helyen landolni.

Egyébként nem állítom, hogy nem lehet ezt is megtanulni, de sok "munkaidőt" megspórolhattak volna a készítők, ha ezt jobban megoldják. Kihagyhatták volna még a lökdösődő figurákat is, akiknek nincs más dolguk, csak lelökni a mélybe. Nem lesz egy kellemes élmény. Ezektől eltekintve mindenképp ajánlom a játékot, különösen azoknak, akik szeretnek 3D-ben mászkálni, járkálni és még húsz év alatt járnak. A nagyobbacskáknak viszont egy pár játékóra után könnyen unalmassá és feledhetővé válhat a program, még akkor is, ha ez az egyik legjobban megkomponált alkotás hangulat szempontjából.

Adam

DREAMS TO REALITY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON HANGULATOSRA SIKERÜLT
× TÚL SOK A HIBALEHETŐSÉG

83%

Talán a Cosmic Spaceheaddel kezdődött az a stílus, amit úgy definiálhatnánk, hogy platform-kaland. Ez az összegyúrt egyveleg az olyan őrülteknek okozott tobzódást,



mint például én, aki élek-halok egy jó kis kalandjátékért – ahol logikai fejtörőkön kell gondolkodni órákig, majd utána egy embertelenül nehéz ügyességi szakasz következik. A múlt hónapban bemutatott Croc 2 akkor még, mint a "csodálatos", a "lenyűgöző", és a "húú, de cuki" jelzőkkel volt felvértezve, mára azonban már világossá vált, hogy csak a Kingsley előfutárának tekinthető.



ELCSÖPPENEK

Kingsley címadója egy róka: Kingsley. Rókasága éppen most cseperedett fel, és lépett abba a korba, hogy "Gyümölcs ország" nyúluralkodója elsőszámú lovagja lehessen. Erre rögtön lehetőséget is biztosít egy gonosz lény, aki varázskönyvét felhasználva a királyi palota összes védelmezőjét rettenetes szörnyekké változtatta. Mi is lehetne más a feladat, mint hogy ellátni a gonosz baját, és visszaterelni a birodalom életét a szokásos folyómederbe.

Hogy valójában mit is jelent az alcímként megadott cseppfolyós jelző, rögtön elmagyarázom. Mivel borzasztóan nagy szívvel vagyok megáldva, így nem csoda, ha minden gyerekeknek készült anyagba beleszeretek. Órákat tudok elszórakozni a mások által nevetségesnek nyilvánított programmal – csak azért, mert nem folyik benne tonnaszámra a vér, és a főhős száján gonosz vicsorgás helyett baráti vigyor ül. Istenem, nekem ez a gyengém. És amikor betöltődött a játék – és megláttam a főszereplőt Kingsley-t – már éreztem, hogy végem van. Gyorsan bele is kezdtem egy új játékba.

A KEZDETEK...

Némi töltés után egy gyönyörű 3D-s terep került elő, s a képernyő közepén ott állt ő – a róka. Megmozdítottam a kart, s megmozdult ő is. Szóval már én irányítom. Körben is nézelődtem a kastély egyik szobájában és egyszerűen ledöbbentem. Itt minden tégladarab ki van dolgozva. Az egyik sarokban könyvespolc, előtte zongora, mellette ládikó, és még asztalok, székek, órák szétszórva mindenfelé. Aztán összefutottam az első szereplővel: anyámmal (nem azzal, a játékbelivel). A Kör lenyomásával elegyedhetünk beszédbe a későbbiek során is bárkivel. És itt jön a képbe az, amit nagyon komálok: a halandzsa szöveg. A képernyőre írja a program a két szereplő párbeszédét, azonban az audio élmény teljesen más. Nem úgy, mint egy Resident Evil-ben, hogy a szereplők a kiírt szöveggel szinkronban mondják amit kell, hanem csak úgy, mint a Croc-ban, itt is érthetetlenül halandzsálnak valamit. S az csak külön rátesz még egy lapáttal a hangulatra, hogy minden szereplő más szinkronhangot kapott. Például egy nagy vaskos disznó mély baritonja, vagy a polip szopránja teljesen elüt egymástól.

A helyiségek között az ajtókkal, illetve különböző átjárókkal közlekedhetünk. Ilyenkor rásötétül a kép egy rókafejre, majd miután kiviláglik a kép, már a következő szobában vagyunk. Így tettem én is, és lementem a nagypapához. Aki rögtön el is mondta, hogy a király már vár és jó lenne, ha meglátogatása előtt elvégezném azokat a rutinfeladatokat, amiket egy magamfajta hősnek azért már illene tudnia. A következő szobába invitált, ahol egy mozgó lemezre kellett ráugranom. Mi sem lesz egyszerűbb. Az X az ugrás, előrenyomva pedig ráugrottam a lapra. Oké, ez is megvolt. A következő szobában a fegyverek, illetve kulcsok használatának megismerése volt soron. A fegyverraktár őrétől megkaptam a nyílpuskát, már csak töltény kéne hozzá. Közben hozzám került egy kulcs is, csak nem tudtam mit kezdeni vele. Ekkor látom csak, hogy az egyik fal tövében ott egy nagy színes kulcslyuk. A Négyzettel rögtön ki is nyitottam. Mivel az egyik folyosón szereztem nyilakat a következő ügyességi feladat is gyerekjáték volt. Fogtam a nyílpuskát, az R2 nyomva tartásával célra tartottam és a mozgó céltábla közepébe lőttem. Átjutottam egy újabb megmérettető szobába – a közelharc gyakorlását ejthettem meg. Kaptam egy kardot, meg egy pajzsot és ezzel a felszereléssel kellett a hajpacnit elintézni. A pajzsot magam elé húzni a Négyzettel tudtam, kardommal lesújtani pedig a Körrel. Pár szúrás után elismerően bólintott a vizsgabiztos, majd továbbengedett a logikai játékok szobájába. Lássuk, hogy a nyers erő után, miként érvényesül az ész! Egy zárt ajtó volt a szobában, egy gomb és egy kőtömb. Az ajtó akkor nyílt, amikor a gombon álltam, de mire a kijáratoz értem az már bezáródott. Így cselhez kellett folyamodnom. A Körrel megragadtam a kőtömböt és addig vonszoltam, illetve tologattam, míg pont a gombra nem került. Így már kijuthattam a szobából. Pár lépés után az uralkodó termében találtam magam – úgyhogy nem is vesztegettem tovább a drága időmet és odaléptem őnyulaságomhoz és megszólítottam. Nya-nya-nyam. Nyam-nyam-nya-nyam szavak hagyták el a száját, amiből arra következtettem, hogy a városban elrabolták az élelmiszer beszerző hajót. Szóval máris itt az első feladat lovagunk számára: visszaszerezni a hajót.







...A FOLYTATÁS...

Lehet, hogy kicsit szájbarágósan magyaráztam el a fentiekben, hogy ki-kivel van, de így minden gomb jelentését megosztottam veletek. Ezek lesznek, amiket minden küldetésben használnod kell majd. Hisz kulcsok mindig lesznek majd, csakúgy, mint kapcsolók, vagy gombok, amiket megnyomhatsz/húzhatsz, illetve ellenfelek, akiket lekardozhatsz.
Persze nem ilyen egyszerű a történet, ugyanis itt vérre mennek a dolgok. Van 5 szívecskével jelzett energiánk. S van, szintén 5 életünk. Mínusz 5 energia = plusz 1 élet. Gondolom nem kell ecsetelnem, hogy barangolásaink során szinte kizárólag barátságtalan népekkel sodor össze a sors, akik mind rossz hatással vannak egészségügyi állapotunkra. A mélyvíz, a tűz és egyéb ilyen veszélyes dolgok szintén levonással járnak. No de tudunk mi gyógyítani is! A legtöbb legyőzött ellenfél eldob egy szívet maga után, illetve az elrejtett ládákból összeszedett minden 50. pénz is beváltható 1 életre.



A fő cél természetesen a gonosz kiűzése a birodalomból, miközben egyre jobban fejlődik karakterünk. Ez persze nem mutatkozik semmilyen EXP, HP, illetve efféle bűvös mutatókban, inkább csak az erősebb fegyverek előkerülésén és a jobb páncélok alkalmazásán lesz a hangsúly. Gyümölcsfalu tartományai között az úgynevezett rókalyukakon keresztül közlekedhetünk. Ezek a földből kiálló lépcsővel ellátott kis kutak. A játék alatt csak ezeknél a pontoknál tudunk állást menteni.

...ÉS A VÉG

És akkor itt filmszakadás. A Sony által küldött agyonvédett, biztonsági memóriakártyázott előzetes verzió se szó se beszéd leállt. A zene szólt, a kép elsötétült és a piros lámpácska is kialudt az irányítómon. Hát ez meghalt. Szóval teljes leírás nem lesz ebben a hónapban, de azért értékelek egy picit.



A látványosság nem véletlenül van a maximumon. Nagyon harsány, vidám színeket alkalmaztak a Psygnosis programozói, s ráadásul minden, ami a képernyőn megjelenik (szereplő, vagy tárgy) ott van a helyén, ötletes és remekül beleillik a történetbe. A részletességről is csak annyit, hogy az egyik házban például a sarokban áll egy vízzel teli dézsa, amiben ott egy aranyos kis kacsa. Én eldobtam az agyamat.



A játszhatóságról eddig nem igazán szóltam, de most itt az ideje a leleplezésnek. Hiszen ezen az egy ponton nyújtott kritikán alulit a Kingsley. Ennyire körülményesen, nehézkesen, beragadóan irányítani egy játékot, szinte lehetetlen. A logikai feladatoknál ez ugyan nem számít, de a kiélezett harc jeleneteknél, illetve ugrálós részeknél elég fárasztó mindent előről kezdeni valamit, csak azért, mert nem működött a joystick.





Szavatosság szintjén a középmezőnybe sorolnám a játékot, mert ha hamar nem is lehet végigszaladni rajta, de azért nem kellenek hónapok a végigjátszásához.
A zene pedig zseniális, felülmúlhatatlan, fenomenális, stb. Ilyen aranyos dallamot már rég nem komponáltak játékhoz. És itt nem csak az a lényeg, hogy jól hangszerelt, vagy valami jól szól, hanem teljesen összepasszol a hang, meg a kép.



B.P.

Ul.: A róka nem hord parókát...

KINGSLEY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ EGY RENDKÍVÜL SZÉP ÉS IGÉNYESEN MEGCSINÁLT AKCIÓ-PLATFORM
× MÁR CSAK AZ IRÁNYÍTÁSSAL VANNAK PROBLÉMÁK

92%





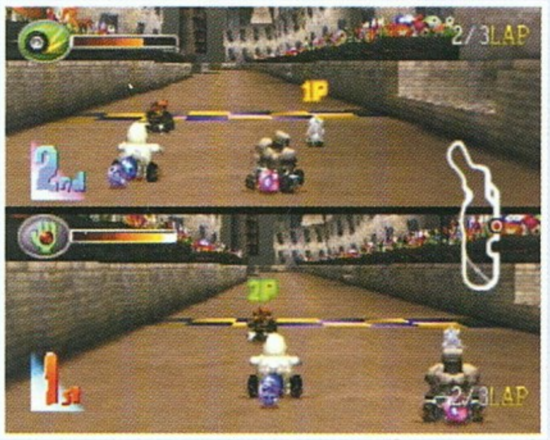
Az talán vitathatatlan, hogy a Final Fantasy sorozat legnépszerűbb teremtménye a Chocobo. Ez a sárga színű strucchoz hasonló madár Japánban olyannyira népszerű lett, hogy már három játéknak is az önálló főszereplője, és a Final Fantasy II óta – akkor tűnt fel először a sorozatban – nélkülözhetetlen szereplője a Final Fantasy játékoknak. A most megjelent Chocobo Racing egy gokartos stílusú játék, ahol Chocobon kívül több más ismert FF szereplő felbukkan. Örömteljes hír, hogy a SquareSoft pár hónapja nyitotta meg európai kirendeltségét, ami azt jelenti, hogy több más eddig még csak NTSC verzióban létező Square játék megjelenik PAL változatban, illetve talán a Square játékai most már gyorsabban érkeznek meg Európába, mint eddig. A Chocobo Racing a SquareSoft első európai kirendeltsége által kiadott játék. Szerintem egy kissé faramuci helyzet állt elő két okból is. Először is a Chocobo Racing majdnem egy éve megjelent Japánban, így talán jogos a kijelentés, hogy elkésett a játék, főleg ha megnézzük a mai szinten – főleg a Speed Freaks-hez viszonyítva – gyenge grafikát. A másik ok, hogy a Chocobo Racing, az egyelőre csak Japánban megjelent Chocobo Mysterious Dungeon-re épít – erről már régebben írtunk pár sort – ugyanis a játékban fellelhető dolgok – például a szereplők – mind ott szerepelnek. Ezt onnan tudom, hogy volt szerencsém megnézni a Chocobo MD 2 intróját. Azt kell, hogy mondjam, nagyon, de nagyon sajnálom, de szinte biztos, hogy nem jelenik meg angol verzióban. Persze az imént említettekből nem kell messzemenő következtetéseket levonni, mert a Chocobo Racing a kisebb játékosoknak, illetve a vérbeli Final Fantasy rajongóknak – mint amilyen én vagyok – nagyon jó szórakozást jelent.



JÁTÉKMÓDOK ÉS LEHETŐSÉGEK

A Chocobo Racing teljesen az ős Mario Kart-ra épít – ez egyébként mostanában valamiféle divat, hogy a sikeresebb játékok főszereplői feltűnnek olyan játékokban is, amihez voltaképpen semmi közük. A játék főmenüjében összesen öt féle játékmód közül szelektálhatunk. Az első mindjárt s Grand Prix, ami egy négy futamból álló versenyt jelent. Játszhatjuk ketten is ezt a módot, vagy rendezhetünk bajnokságot is a Spectator móddal kieséses alapon. A négy helyszínt mi válogatjuk össze, ám előtte választhatunk, hogy kivel akarunk menni. Hat szereplő a választék, csupa ismerőssel, lehetünk ugyanis Chocobo-val, Mog-gal, Behemoth-tal, a FF Tactics-ban szereplő fehér és fekete Mágussal, illetve a Chocobo MD-ből választható a Goblin, Golem és a Chubby Chocobo. Persze nem ez a teljes választék, mivel később szerezhetünk még új szereplőket amit a memória kártyáról tölthetünk be – például Bahamutot a sárkányt, Behemoth és Bahamut nem ugyan az! A legjobb szereplők mindenesetre a fekete és fehér mágusok, mivel ők járműként egy felhőt és egy repülőszőnyeget használnak, így a levegőben nincsenek rájuk hatással az út viszontagságai. Ha megvan a szereplő, akivel lenni akarunk választanunk kell, milyen speciális tulajdonságot visszünk magunkkal – az L1-el kell használni. A Receive-vel bármilyen varázskövet felvehetünk – versenyközben ugyanis varázsköveket, vagy ha úgy tetszik matériákat gyűjthetünk, melyek fegyverként funkcionálnak és megszívathatjuk vele az előttünk haladót (az R1-el használhatjuk). A Charge nagyon jó, mivel extra gyorsulást jelent, de csak rövid ideig tart – véleményem szerint ez a legjobb választás. A Grip-up-pal nagyobb tapadást, és ezáltal jobb irányítást adhatunk járgányainknak. A Barrier egy védőpajzs, ami az ellenséges támadásoktól véd meg minket. A Muggal ellophatjuk az ellenfelünk felvett varázskövét. A Dash szintén gyorsítás, de ez is rövid ideig tart és nem tudjuk olyan jól irányítani a járgányt. A Flap-el repülni lehet, míg a Magic Plus-szal felerősíthetjük a felvett varázsköveket. Ha választottunk eldönthetjük, hogy a gép vagy esetleg mi magunk válogassuk össze a pályákat. A Final Fantasy rajongók számára ismerős helyszínek tűnnek fel, úgy mint Cid teszt pályája, a Mogok erdeje, vagy a Mythril bánya – összesen hét pályán tehetjük próbára a tudásunkat, mindegyik előtt megnézhetjük, mire is számíthatunk. Most térjünk vissza a főmenübe, mivel még választhatunk néhány módot, mint például a VS módot többjátékos számára. A Time Attack az idő elleni versengés, míg a Relay mód szintén a többjátékos mód, ám most gépi ellenfelek is vannak. Vitathatatlan, hogy a legérdekesebb mód a Story mód, mivel ez egyfajta RPG kaland, illetve verseny módnak felel meg. Az egész úgy kezdődik, hogy Cid készít egy járművet Chocobo barátunknak, amelyet miután kipróbáltunk, a szemtelen Mog eléggé lebecsül, ezért le kell győzni őt a pályán. Chocobo-nál van egy varázskő, így hőseink elhatározzák, hogy kiderítik, mire is jó ez – illetve megszerzik a többit. Nagyon ötletes, hogy a történetet egy képzeletbeli 3D-s mesekönyvből meséli el a játék. Utunk során le kell győzni az ellenfeleket. Kezdetben még csak a Dash választható, de ahogy haladunk előre a történettel, úgy kapunk egyre több fegyvert, illetve a pályákon varázskövet. Nemcsak a fegyvereink száma, de a barátoké is növekedni fog, hisz a Mog-on kívül csomó szereplő fog csatlakozni, melyeket ki is választhatunk. Fontos megemlíteni, hogy a kanyarok bevételéhez feltétlenül szükséges az X, azaz a fék használata, gyakoroljátok ezt – ezért is jó a fekete és a fehér varázsló, mert velük fékezéskor nem is lassulunk le nagyon.









ÉRTÉKELÉS

A játékban az egyetlen kifogásolható dolog a grafika, főleg a Speed Freaks után. Kicsit pixeles, a szereplők 2D-sek és gyakran a szemünk előtt villannak fel a tereptárgyak. A zenék ezzel szemben egész jók, igazi FF stílusúak, sőt egy-két jellegzetes Final Fantasy dallam is feltűnik – például a győzelmi zene.

A játékmódok nagyon ötletesek – főleg a történetes mód – és az irányítást megszokva a játszhatóság is egész jó. Egyedül azt tartom butaságnak, hogy Story módban a barátaink is használják ellenünk a fegyvereiket, ami nem túl intelligens dolog. Röviden összefoglalva a játék nem rossz, bárki tehet vele egy próbát.

Veres Miki



CHOCOBO RACING

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

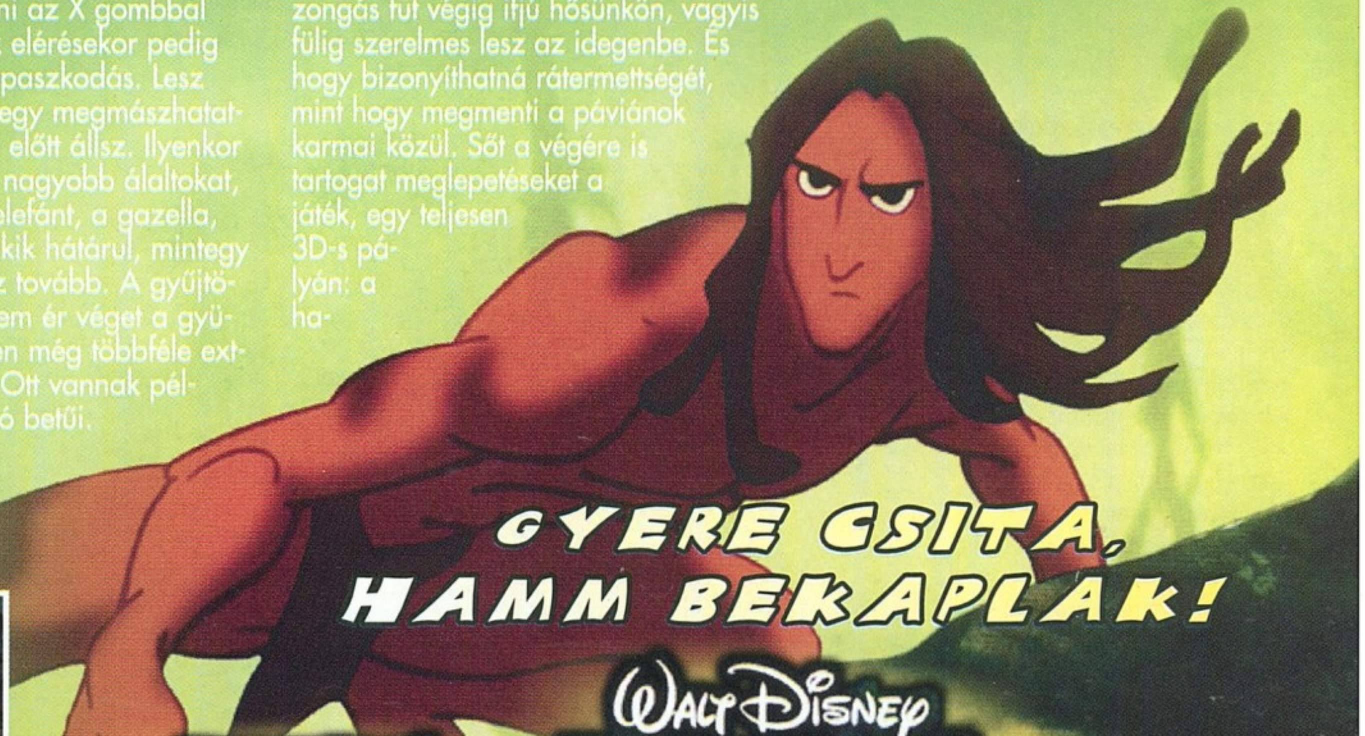
✓ ARANYOS ÉS ÖTLETES JÁTÉK MÓDOK
× A GRAFIKA LEHETETT VOLNA JOBB IS

79%

GYERE CSITA, HAMM BEKAPLAK!

WALT DISNEY PICTURES PRESENTS

TARZAN



Megmondom őszintén, hogy számomra sosem volt világos, hogy mit keres két konkurens egy piacon. Vagyis minek van két dzsungellakó, ráadásul hasonló történettel. Legalábbis számomra ez jött le a Tarzan és Maugli nevek hallatán.

Az eredeti Tarzan történetet Edward Rice Borrough írta még valamikor a század elején 1919-ben, s akkor az nem szólt másról, mint arról az ifjúról aki, az erdőben, és az állatok személyében talált megnyugvásra és barátokra. Kint a világban háború dúlt, így az erdő a maga rémisztő, sötét valóságban elrejtett bármit a külvilág elől. Ezt előbb-utóbb az emberek is észrevették, és egy gonosz figura (nevezzük csak Clayton-nak) az embereivel együtt betört az álatok világába. Persze ez már csak a végén fog kiderülni, úgyhogy ne szaladjunk ennyire előre.



Most ugyanis Tarzan még kisfiú. Ott téblábol a csimpánzok között, s teljesen átveszi a szokásaikat. Az első néhány pályán oldalról scrollozódó 3D-s részeken kell ugrálni. Mivel ez egy "vérbeli ugorj fel és gyűjts be mindent, miközben megölöd az összes ellenfeledet" típusú játék, így természetesen energiára, életekre és felszedhető cuccokra korlátozódik az akció.



KONKRÉTUMOK

A képernyőn alul egy zöld csík jelzi az energiádat. Ha egy barátságtalan állathoz érsz, akkor az energiád csökken. Ezt feltölteni a pályán szétszórt banánokkal tudod. Persze ezeket a barátságtalan állatokat egy időre parkoló-pályára küldheted, méghozzá a nálad lévő gyümölcsökkel. A Négyzet, illetve Háromszög gombok lenyomásával egy rövidebb távolságra eldobva a földön heverő gyümölcsökkel eltüntetheted az útból az ellenfeleket. Később aztán modernizálódik ez a kőkori módszer: előkerül a fa tetejéről egy penge. Az L1 és R1 gombokkal suhinthatsz, illetve szúrhatsz. Ez talán nagyobb hatékonysággal bír. Ugrani az X gombbal tudsz, a peremek elérésekor pedig automatikus a kapaszkodás. Lesz olyan is, amikor egy megmászhatatlanul magas hely előtt állsz. Ilyenkor érdemes nézni a nagyobb álatokat, mint például az elefánt, a gazella, vagy a mamut, akik hátárul, mintegy légtornász szállsz tovább. A gyűjtögetés azonban nem ér véget a gyümölcsöknél, hiszen még többféle extra is behozható. Ott vannak például a Tarzan szó betűi. Ezeket összegyűjtve egy apró részletet láthatsz a két pálya története között. Ráadásul ezek az animációk az év végén érkező nagy Disney filmből vannak kivágva! Aztán van még a majomfejet ábrázoló papír. Ebből négy darab van szétszórva a pályán és ha megtalálod mindet, akkor egy bonusz pályát kapsz. További fontos szerephez jutnak még a T betűvel ellátott érmék. Minden pályán van egy bizonyos mennyiség, s ha ezen érmék mindegyikét felszedet és a több bi tárgyat is kivétel nélkül megtaláltad 100%-os volt a teljesítményed. Ez meg azért érdekes, mert ha mind a 13 pálya után a 100%-os értékelést látsz, akkor a játék legvégén egy bonusz animációt kapsz. És persze a megnyerés is attól függ, hogy az elején az Options menüben milyen nehézségi fokozaton kezdtél el játszani.



Ahogy telik múlik az idő, Tarzan egyre cseperedik, s aztán elérkezik felnőtt kora első napjaihoz. A pályákon nem sok változás történt, ugyanúgy a dzsungelben kell ugrándoznod, csak most már nagyságodhoz vannak méretezve az ellenfelek. A történetet színesítik, hogy nem csupán Tarzant tudod irányítani, hanem képbe kerül Terk a kis majom is, például akkor, amikor az említett Claytonék táboroznak az erdő szélén. Vele az lesz a feladat, hogy szétverd a sátrakat, dobozokat – szóval a tábort. Aztán Tarzan összefut Jane-nel. Már az első pillantásra borzongás fut végig ifjú hősünkön, vagyis fülig szerelmes lesz az idegenbe. És hogy bizonyíthatná rátermettségét, mint hogy megmenti a paviánok karmai közül. Sőt a végére is tartogat meglepetéseket a játék, egy teljesen 3D-s pályán: a hajón. Szó szerint oda mész, ahová akarsz. Felmászol a vitorlarúdra, hátramész a tathoz, vagy jól megkéseled a matrózokat.



MI MÉG?

Szóval kb. ennyi az, ami egy levegővétel alatt elmondható volt. Az irányításból kihagytam, de gondolom egyértelmű, hogy analóg kar, illetve Dual Shock támogatás is van. Mindent összevetve pedig teljesen jól kezelhető, s ha én át akartam ugrani egy szakadékot, akkor a figura ténylegátugrotta és akkor, amikor nyomtam. A grafika eszméletlen szép, csak az volt zavaró, hogy nagyon be van határolva a mozgásterünk. Legalábbis egy Bug's Life után elég gázos volt, hogy csak a dedós balról-jobbra irányokban közlekedhetünk. Az aláfestő zenékről is elég, ha csak annyit mondok: a bemutatásra készülő mozifilm pontos másai. Utolsó mondatomat arra költeném, hogy elmondjam: bármennyire jó is ez a Tarzan, de még mindig kevés arra, hogy a mai fiatalokat elszórakoztassa – csak a kisebb korosztály fogja örömét lelni benne.

B.P.

TARZAN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

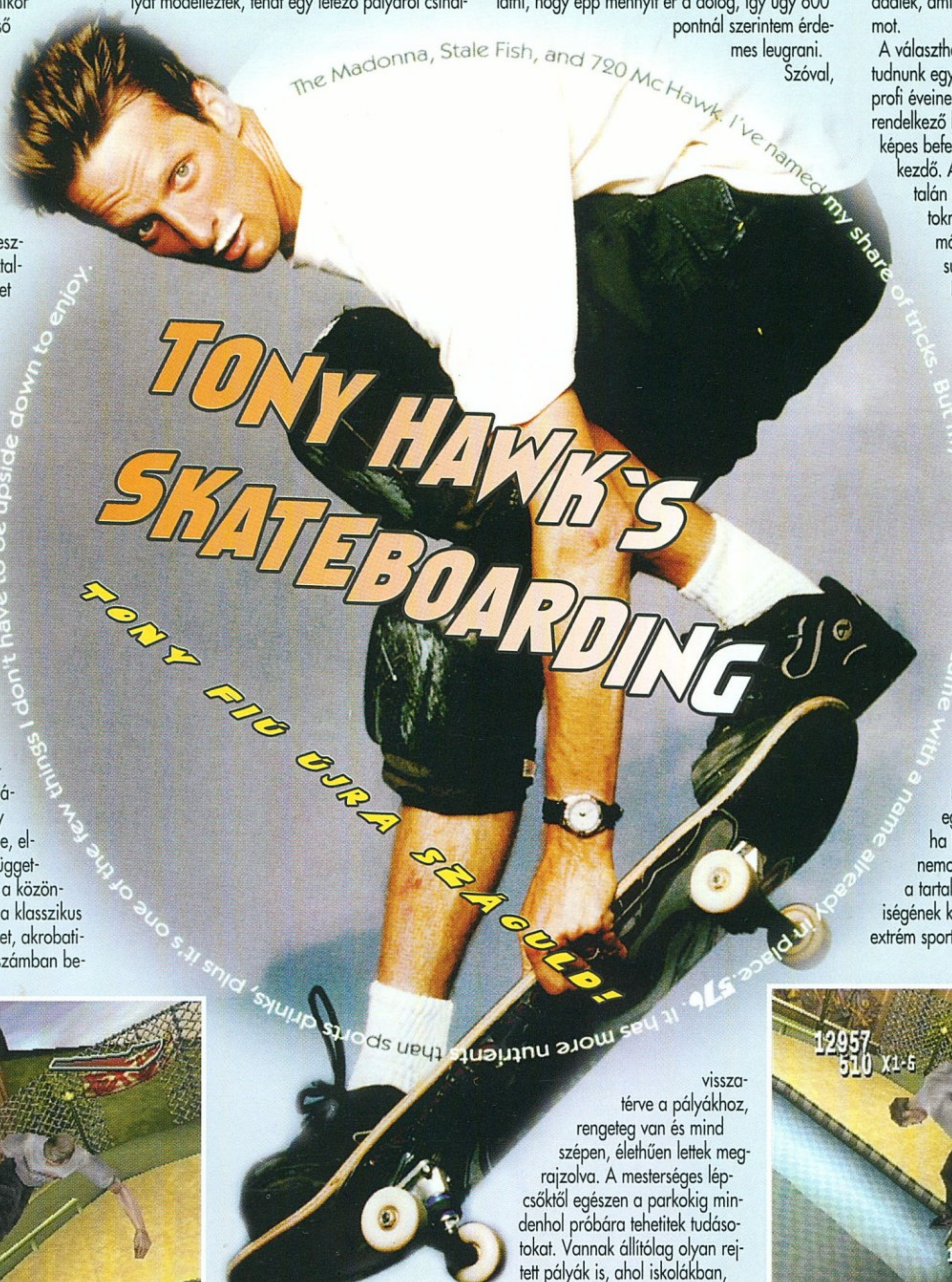
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TÖKÉLETES MÁSA A MOZIFILMNEK MINDEN TÉREN
× TÚL RÖVID, S MEGINT CSAK A GYEREKEKNEK SZÓL

89%

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

TONY FIÚ ÚJRA SZÁGULD!



Amikor ezt a cikket írom napra pontosan 10 évvel ezelőtt kaptam meg az első "igazi" gördeszkámat. Emlékszem az átkosban még csak a Triál féle ócska, vékony és leginkább borulékony modell volt az egyetlen, amit földi halandó megvehetett, aztán hirtelen amikor váltott a rendszer, megjelentek az első "nagy" deszkák. Mindenki ilyet szeretett volna, két okból is. Elsősorban azért, mert nagyon jól nézett ki a smirgli-papír egy gördeszka tetején, másodszor azért, mert a leglazább srácok a telepen, mindig ezekkel a deszkákkal nyomták a műsort, és minden lány imádta őket. Amikor megkaptam szeretett deszkámat, azonnal léptem is megtapasztalni, mennyire nehéz azokat a trükköket megcsinálni, a vadonatúj műholdas csatornán látott sportközvetítésekből. Nehéz volt és azt kell mondanom, hogy nem pályáztam attól kezdve egy Extremem Games aranyéremre sem. Voltak és vannak viszont rajtam kívül több százan, akik vallásukká tették a deszkás életvitelt, és profi szinten nyomulnak minden este a Hősök terén, de azt hiszem erről nem kell többet írnom, mindenki ismeri a srácokat. Persze az igazán híres arcok már réges-rég karriert csináltak deszkás életből, az élen Tony Hawkkal ,aki bizony jó pár világversenyt megnyert és így igencsak előkelő helyen tartják számon a deszkások világában. Nem ez az első alkalom, hogy egy játékot az épp aktuális világsztár nevével fémjeleznek, így mindenki belebújhat kedvence bőrébe, elképzelheti milyen érzés az, amikor függetlenül az eredménytől, tapsol és üvölt a közönség. A Tony Hawk's Skateboarding a klasszikus gördeszkázásra épülő játék. Trükköket, akrobatikus ugrásokat kell minél magasabb számban bemutatni egy meghatározott idő alatt, amit egy zsűri (jelen esetben egy gép) pontoz. A játékban két módon vághatunk bele a deszkás életbe: A Career módban kezdőként lassan lépésről lépésre menetelhetünk felfelé a ranglétrán, míg a Single Session módban alkalmanként egyet-egyet versenyezhetünk. Mivel a készítők még csak a játszható demóval ajándékoztak meg minket, ennél mélyebben egyik verzióról sem tudok írni, annál jobban viszont magáról a játékról.

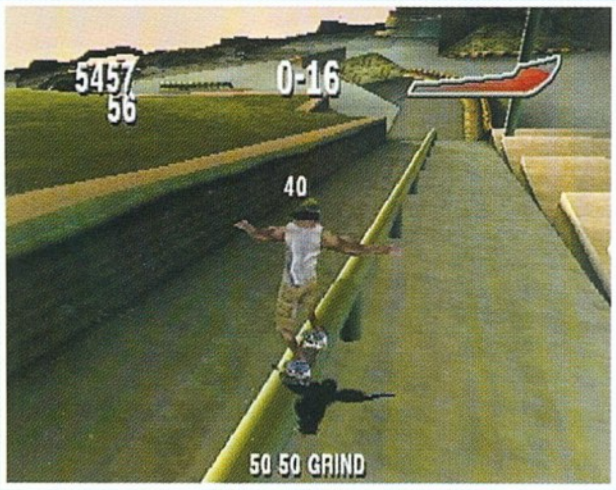
Az igazi nagy előnye az, hogy minden egyes pályát modelleztek, tehát egy létező pályáról csinálták a virtuális replikát. Mindenek előtt az alapgombokról: A nyilakkal gyorsítani (fel), lassítani(le), fordulni (balra, jobbra) és a medencéből kiugrani tudtok. Az R1,L1 gombokkal gyorsfordulatot vehettek, míg a maradékkal ugrani, pörögni és egyéb nyaktörő dolgokat lehet. Ez első hallásra szerintem kevés, de a verekedős játékokból megszokott kombórendszer itt is működik, így ha már eleget gyakoroltatok, versenyzőtől függően olyan cifra mutatványokat tudtok "bevinni", hogy ti sem hisztek a szemeteknek. Ezeket a training módban gyönyörűen megtanítja majd a gép. Azért egyet elárulok, ha egy korlát vagy járdaszegély közelében vagytok nyomjátok le a háromszöget és gyönyörűen végigcsúszik a versenyzőtök a peremen, ami látványos, és elég jól is fizet, a végső pontokat tekintve. Csak arra vigyázzatok, hogy ne csússzatok túl sokáig, mert ha a végén elestek, egy fabatkát sem ért az egész, és ráadásul még egy csomó időt is elpocsékoltatok. Miközben csúsztok folyamatosan látni, hogy épp mennyit ér a dolog, így úgy 600 pontnál szerintem érdemes leugrani. Szóval, visszatérve a pályákhoz, rengeteg van és mind szépen, élethűen lettek megrajzolva. A mesterséges lépcsőktől egészen a parkokig mindenhol próbára tehetitek tudásotokat. Vannak állítólag olyan rejtett pályák is, ahol iskolákban, termekben kell lavírozni a deszkákkal. Micsoda buli lett volna, a kretén kémiatanárom, ócska laborjában a csöveken nyomulhattam volna végig! Nem szabad megfeledkezni a párbaj módról sem, ahol bontott képernyőn a haverokkal tehetjük próbára fantáziánkat és ügyességünket. Igen, fantáziánkat is, mivel csak rajtunk múlik, hogy hol és min próbálunk lendületet venni. Erre is nagyon odafigyeltek a készítők. Gyakorlatilag minden használható, aminek pereme van. Nem csak a megszokott kapaszkodó, korlát...stb. Akár egy telefonfülkére is felugorhatunk, ha van elég lendületünk hozzá. Szinte kimeríthetetlen az ugrások száma. Ehhez jön természetesen a jó zene, a kevés töltögetés és jó pár egyéb adalék, ami nagyon játszhatóvá teszi ezt a programot.

A választható versenyzőkről (9) is érdemes megtudnunk egy-két fontosabb dolgot, mint például, profi éveinek számát, mivel egy nagyobb rutinnal rendelkező legényke sokkal nagyobb százalékban képes befejezni egy ugrást sikeresen, mint egy kezdő. A TOUGHNESS (kitartás, keménység) talán a legfontosabb része ezeknek az adatoknak, mert, minél többet esünk, érthető módon, annál jobban gyengül deszkásunk képessége a sikeres mutatványokra. Ha jól választjuk ki a fickót, pár sikertelen ugrás után is tudunk vele produkálni egy egészen tisztességes végeredményt, ám ha nem sikerült elég kitartó versenyzőt választani, esünk, kelünk egész idő alatt.

Ahogy a fent leírtakból is látszik, igencsak összetett a program. Talán pontosan ez az, ami annyira élvezhetővé és használhatóvá teszi. Egyetlen apró hiba azért akad szerintem, ami nem programozói vagy grafikai. A játék szavatossága. Szerintem egy pár napig mindenképp remekül lehet vele szórakozni, akár napi 5 órában is, ám ha egyszer már mindent láttunk, egy pillanat alatt vált át unalmasba. Persze lehet, hogy csak belőlem beszél a kisördög, de ez a játék számomra lángol, majd hirtelen kiég. Ettől függetlenül az egyik legjobb gördeszka-szimulátor (már ha lehet így hívni), amit valaha láttam, nemcsak a vizuális kivitelezése miatt, hanem a tartalmas és ötletes dolgok hatalmas mennyiségének köszönhetően. Ha valaki fogékony az extrém sportokra, mindenképp imádni fogja.

Adam









TONY HAWK'S SKATEBOARDING

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ APRÓLÉKOS, SZÉP
× HOSSZÚ TÁVON KICSIT UNALMAS

88%

A Point Blank előző része azzal vívta ki elismerésemet, hogy a legviccesebb, legszórakoztatóbb pisztolyos játék, nem beszélve arról, hogy rengeteg játékmód volt benne. Emlékeztetőül: egy olyan pisztolyos játékról van szó, melyben ötletes és szórakoztató feladatokat kellett végrehajtani, ráadásul mindezt a PlayStation történelem legtökéletesebb fénypisztolyával, a NegCon 45-össel. A most megjelent második rész is az előző sémáját követi. Most sem egy akcióhőst megszégyenítve kell lövöldözni, hanem ügyességi és legfőképpen szórakoztató feladatokat és küldetéseket kell végrehajtani. A második részben a legfőbb újítás, hogy a választható menükben és a játékokban jelenik meg. Nem tudom, ki hogy van vele, de én nagyra becsülöm az olyan játékokat, amelyek megnevettetnek és szórakoztató kikapcsolódást nyújtanak. A Point Blank 2 ilyen játék, órákig, napokig el lehet játszani vele, a különböző játékok, amelyek a programban találhatóak változatosak és majdhogynem megunhatatlanok, nem beszélve arról, hogy nagyon jó időtöltést nyújt. A Point Blank 2 tulajdonképpen bizonyos szempontból az első rész felújításának tekinthető, hisz leszámítva azt, hogy számtalan új játékmód megjelent, elég sok minden változatlan maradt. A főmenüben három figyelemreméltó menüt találhatunk. Az első a Traning, ahol gyakorolhatjuk a lövöldözést. Itt az összes lehetőséget és játékot kipróbálhatjuk. Elképesztő, hogy hány új, illetve megújult feladattal fogunk találkozni. Összesen több, mint 78 féle feladatra számítsunk, melyek elképesztő változatosak. Megvannak az előző részből ismertté vált küldetések, ám ezek is megújultak. Lássunk néhány érdekesebbet: szerepelnek a tipikus küldetések, mint például amikor céltáblákat kell lelőni. Itt csak a piros





illetve szürke táblákat lőjük le, a bombákra pedig vigyázzunk, néhol a lőszer is fogy. Ugyancsak érdekes, mikor 3D-s háromszögek oldalairól kell lelőni a céltáblákat. Ismerős lehet még, amikor gengsztereket és ninjákat kell lepuffantani, itt a civilekre kell vigyázni. A védelmező feladatok is kibővültek, például a kis emberkét kell megvédeni a felé guruló hordóktól, vagy ugyanez UFO-kal, cápákkal, keselyűkkel, de ott van az is, amikor egy buldózert kell teljesen szétlőni, nehogy szétnyomja az embert. Most is vannak egyszerű időre menő lövöldözések, amikor megadott időn belül kell lelőni a kijelölt célpontokat, pl. autót, házat, repülőt. A legérdekesebb feladat, amikor oszlopokat kell szétlőni a rajtuk lévő számot figyelembe véve, növekvő sorrendben. A szórakoztató részekből sincs hiány, hisz birkákat kell lekopasztani – lelőni róluk a gyapjat – vagy ugyanez csak egy lovaggal, akiről a páncélt kell letisztítani. Persze most is kell álatokat irtani, például patkányokat, madarakat, denevéreket stb. A két egyik legérdekesebb mégis az, amikor a hiányzó betűket kell begépelni (pontosabban "belőni") – minimális angol tudás ide kell – illetve a megjelölt matematikai feladatot – szorzás, osztás, összeadás – kell megoldani – bele kell lőni a megfelelő számba vagy betűbe. Reflexeinket is igénybe veszi a játék, ezeknél a feladatoknál egy golyóval kell valamit vagy valakit lelőni, például megállítani a számlálót, eltalálni egy érmét stb. Ezenkívül levegőben kell tartanunk egy üveget, ernyős bombákat kell lelőni – a bombának ilyenkor az emberke kosarába kell esnie, csontvázakat kell szétlőni, tűzijátékot kell készíteni, BINGO-t kirakni, az űrben kell lelőni az ős Namco játék a Galaxian ellenfeleit, és még sorolhatnám azt a rengeteg változatos játékot, ami a programban van. Csak arra kell vigyázni, hogy ne lőjük le azokat a célpontokat, amiket nem szabad. Tényleg elképesztő, hogy hogyan lehet ennyi különböző, szórakoztató, és nem utolsó sorban ötletes játékot kitalálni. Jó dolog, hogy a Traning menüben minden játék mellett egy részletes statisztikát láthatunk a teljesítményünkről. A Traning mellet a legfontosabb menü a Point Blank Castle. Az Arcade a szokásos játéktermi mód, ahol négy nehézségi szint közül választhatunk. A feladatok négyes csoportokban jönnek, a végén egy értékeléssel. Az Endurance és a VS a két játékos módnak felel meg, mondjuk az Endurance-t lehet egyedül is játszani. A Party Mode a két játékos módot kedvelőinek ad szórakozást a lehető legváltozatosabb módon. A Theme Park Mode egy kalandjátéknak felel meg itt történet szerint kell lövöldözéses feladatokat megoldani – elég aranyos játék.

A Point Blank 2 azért nyerte el a tetszésemet mert – az első részhez hasonlóan – most is rengeteg nagyon-nagyon változatos szórakoztató és nemegyszer vicces feladatot lehet megoldani. Az egyetlen dolog amibe bele lehet kötni, hogy a grafika nem sokat fejlődött az előző rész óta, még akkor is, ha ebben a játékban nem a



grafika a legfontosabb. Az én véleményem az, hogy nem a grafika egy játéknál a lényeg, hanem az, hogy minél ötletesebb, játszhatóbb és élvezetesebb legyen és ez a Point Blank 2-nél mindenképpen meg van. A zenékről is ezt lehet elmondani nem túl líraiak, de ebbe a játékba jól illenek. A Point Blank 2 tehát az új, még jobb feladatoknak köszönhetően talán az első résznél is jobban sikerült, szóval, ha nem vagyunk túl kritikus játékosok és tetszett az előző rész, akkor szerezzük meg ezt is, hisz a pisztolyos játékok között még mindig ez a legszórakoztatóbb és legötletesebb.

Veres Miki









POINT BLANK 2

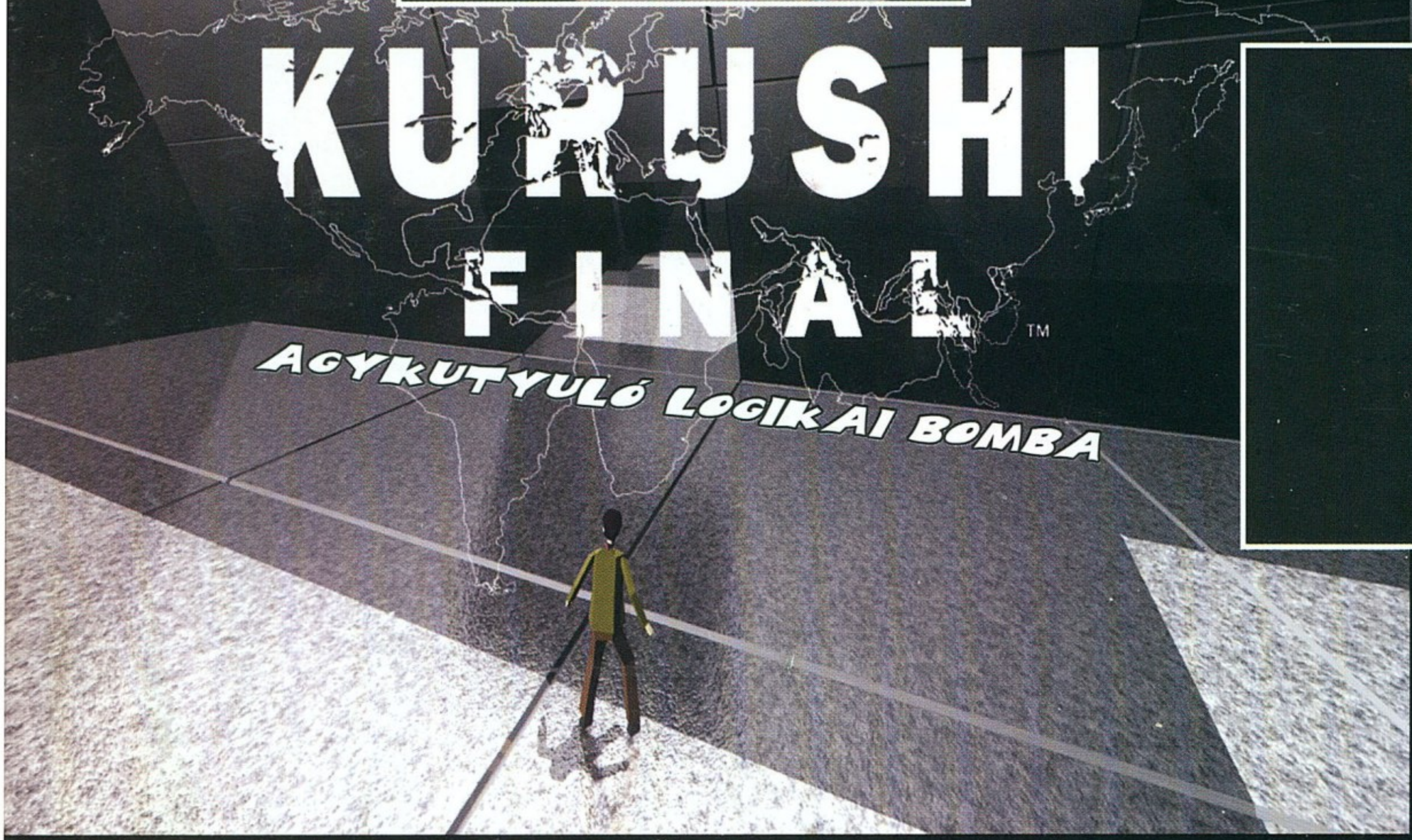
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
NEGCON 45 FÉNYPISZTOLY
✓ NAGYSZERŰ ÖTLETES ÉS SZÓRAKOZTATÓ FELADATOK
× HA A FELADATOKAT KIISMERTÜK, UNALMAS LEHET A JÁTÉK

86%

KURUSHI FINAL™

AGYKUTYULÓ LOGIKAI BOMBA

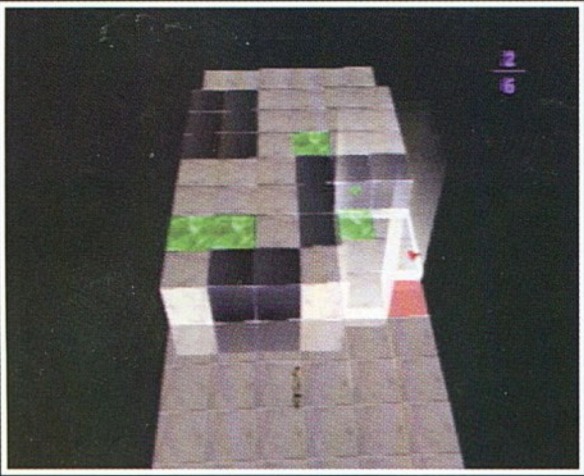


Több mint egy éve jelent meg a Kurushi című, szerintem egészen jó logikai-ügyességi játék. Alapötlete abból állt, hogy egy aprócska emberkével kellett hatalmas kockákat eltűntetni. A logikai játékok között ez egy üdítő színfolt volt, mivel nem sok ilyen játék jelenik meg. Az új Kurushi Final-ban, amely az előző folytatása, most is kockákat kell likvidálni, persze néhány újdonsággal kiegészítve. Azok kedvéért azonban, akik nem találkoztak az első résszel, nézzük meg részletesebben a szabályokat.

SZABÁLYOK

Adott egy 3D-s kockákból felépített terep, amelyen az a feladat, hogy a lehető legkevesebb lépéssel eltűntessük a kockákat. Az X-szel kijelölhetünk egy lapot és miután a kocka ráállt, az X újbóli lenyomásával eltűnik a kívánt darab. A helyzetünket nehezíti a pályákon található zöld és fekete kockák jelenléte. A feketéket nem szabad eltüntetni, mivel akkor le fog esni egy darab a pályából, és ha elfogy alattunk a talaj, akkor meghalunk. A zöldeket eltüntetve a pályán kijelölve marad egy zöld lap, és ha megnyomjuk a Háromszöget, akkor kilenc helyen tüntethetjük el a kockákat. A jobb felső sarokban egy számot láthatunk, ez mutatja, hogy hány lépésből kellene eltüntetni minden kockát. Ha a megadott mennyiséget követjük, akkor Perfect-re teljesítettük ezt a részt. Minden teljesített rész után egy plusz sort kapunk a pályához, és minden fekete illetve el nem tüntetett kockáért pedig egy levonást. Ha sikeresen teljesítettünk egy pályát, akkor ponthegyeket kapunk, természetesen csak a sikeres eltüntetésekért. Fontos még a Négyzet használata, amivel meggyorsíthatjuk a kockák érkezését és haladását – amikor mindent eltüntettünk, és csak feketék vannak, akkor van jelentősége





ÚJDONSÁGOK

A Kurushi Final-ban a legnagyobb újdonságot a játékmódokban hozza. Összesen négy féle módon kezdhetünk neki a kockák eltüntetéséhez. Rögtön az első a 100 Attack egy elég különleges és nehéz mód, itt ugyanis mindig százszázalékosra, azaz Perfect-re kell teljesíteni a pályákat. Ez elég nehéz lesz, mivel mindig a megadott lépésszámmal kell operálni – ha nem teljesítjük tökéletesre, akkor nem lesz teljesítve a pálya. Itt mielőtt választanánk, láthatjuk, hogy hány lépésből kell megoldani a kockák likvidálását. Aki ezt a módot 100%-ra megcsinálja, az előtt megemelem a képzeletbeli kalapomat – itt már tényleg szükség van KOMOLY logikus gondolkodásra. A Kurushi Final mód a régi, azaz az előző részt jelöli, tehát a játék pályákra van osztva, és mindent el kell tüntetni, de nem muszáj Perfect-re. Mielőtt elkezdenénk játszani – ha van a memóriakártyán mentett állásunk – választhatunk pályát, illetve, hogy milyen sebességgel jöjjenek felénk a kockák. Újdonság, hogy lehet karaktert is választani, de ehhez el kell érni egy bizonyos ponthatárt. Az egyszerű hétköznapi Abel-en kívül lehetünk kosarassal, két kis csajjal, az első részből megismert Eliot-tal, ősemberrel, sőt még egy jegesmedvével és egy kutyával is! Ha végre választhatóvá válnak, a többi módban is kiválaszthatjuk majd őket. A Survival mód egy túlélő módot jelent, ahol extra meglepetések is várják a játékost, mivel nagyon gyors és baromi nehéz a játék. A legérdekesebb újítás, hogy választhatunk két játékos módot. Ketten egymás ellen, ez ám az igazi móka! Itt minél jobban meg kell szívatni az ellenséges játékost, és minél több pontot kell összeszedni. Itt olyan dolgokat is lehet csinálni, amit a többi módban nem, például megfordíthatjuk ellenfelünk kockáit. Már csak egy mód maradt, a Create. Ez tulajdonképpen egy pályaszerkesztő ám, hogy ezt kipróbálhassuk, legalább egy szabad blokk kell a memóriakártyán. Meghatározhatjuk a pálya méretét, a kockáinak színét, hány lépésből teljesítsük azt, illetve még beállíthatunk egy-két dolgot.

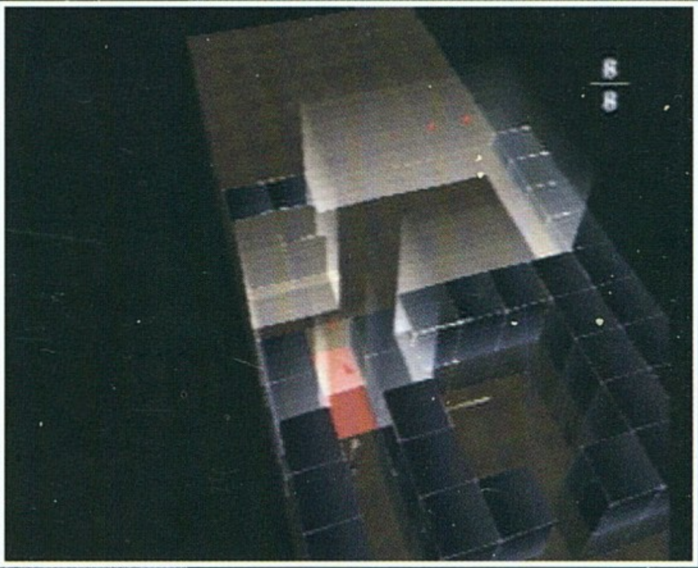




VÉGSZÓ

A Kurushi Final-ban, mint az első részben az tetszett, hogy igazán gondolkodtatóan van megalkotva. Ezalatt azt értem, hogy minden pálya, minden feladat nagyon logikusan van megcsinálva. Éppen ezért először lehetetlennek tűnik, de minden kockát el lehet tűntetni a megadott lépésekből. Maga az ötlet még most is nagyon jó, aki kedveli a logikai játékokat, biztosan szeretni fogja a Kurushi Final-t. A játéknak hasonlóan az első részhez most is gyenge a grafikája, ám nem ebben van a lényeg. A grafika teljesen másodrangú ebben a játékban, mivel első a gyors, megfontolt, logikus a program. Ami meglepő, ahhoz képest, hogy ez egy logikai anyag egész jó a zenéje. Tök jó és fülbemászó dallamokat hallhatunk zene gyanánt. Az újdonságok egész izgalmasak, mindenki, aki egy kis agytornára vágyik, próbálja ki a Kurushi Final-t, mert ez egy ötletes és kellemesen jó játék. Az egyetlen hibája, hogy egy idő után kissé unalmassá válhat.

Veres Miki



KURUSHI FINAL

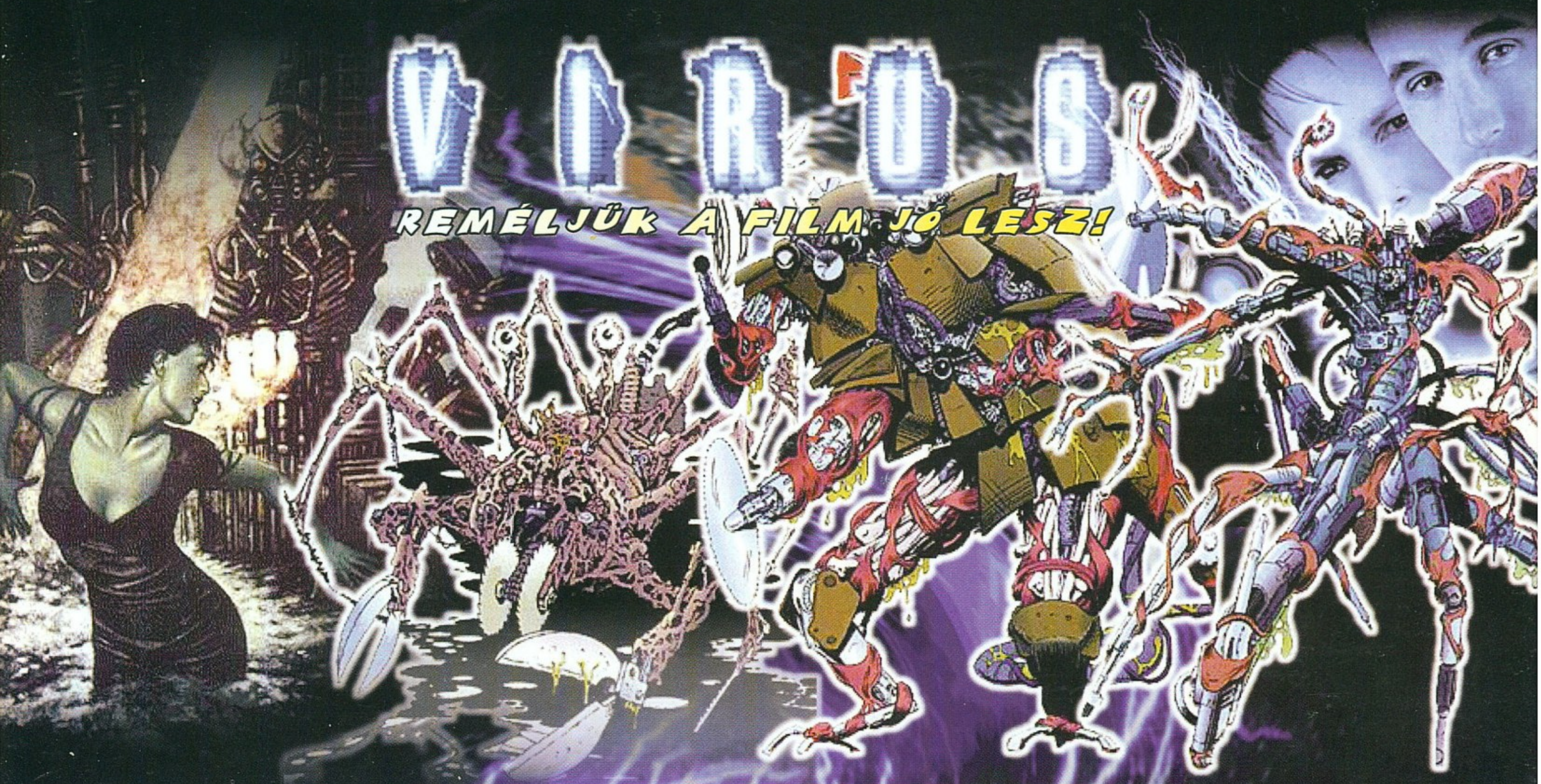
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AZ EGYIK LEGJOBB LOGIKAI JÁTÉK
× EGY IDŐ UTÁN MONOTON ÉS UNALMAS LEHET

84%

Nem tudom, mit mond nektek az a név: Cryo. Az igazságot megvallva a kis Francia cég eddig még nem mutatott fel semmi olyat, amiért érdemes lenne rájuk odafigyelni. PC-n is csak gyanús, kissé alternatív címeik voltak, s az eladások is azt tükrözték, hogy ez nem kell a játékosoknak. Néha mondjuk fel-fel villantottak valamit, hiszen minden játékuk minőségi intróval kezdődik. De szó szerint olyannal, hogy leesel a székről ámulatodban, hogy miként lehet ilyet csinálni. Aztán örömmel vetnéd bele magad az élvezetekbe, s nyomsz rá a New Game-re, annak reményében, hogy akkor majd a játék is legalább ilyen jó lesz. Csak hát ki tudja mi folyik a játékfejlesztők agyában, amikor kitalálják "csúcsszuper" címeiket.



VIRUS – MI?

Jamie Lee Curtis és William Baldwin főszereplésével mutatták be az államokban a játék alapjául szolgáló filmet, amiről Magyarországon tudni egyelőre semmit sem lehet. Azon kívül persze, hogy ismét egy olcsó popcorn-mozi, vagyis valami átlagon aluli horrorfilm. A sztori – ami egyébként a játéké is – arról szól, hogy egy idegen létforma megszáll egy hajót. Az intro gyönyörű képei bepillantást engednek nyerni abba, hogy mi zajlott le az áldozatokkal. Az idegenek olyan gyorsan mozognak, hogy a matrózok sansztalanok bármit is tenni az érdekében, hogy megállítsák az ámokfutásukat, így egyre csak esnek el, s egyre több a vértócsa is. Lassacskán az egész hajó "elfogyasztódik", s befut egy nagyváros kikötőjébe. Itt aztán el lehet képzelni, micsoda pánikot okozhattak...

A játék főhőse egy Joan nevű rendőrcsaj, akit álmából felverve riaszt a kapitánya, hogy valami nem stimmel a helyi Nakomi Plaza körül, s el kéne látogatni oda. Kap egy rendőrtársat, akivel a csatornába ereszkedve el kell jutni az épületig.



PFUJ

Erősen megosztotta a szerkesztőségben tartózkodókat a játék. A Martinnal mi álltunk azon az oldalon, hogy a játék szép, de irányíthatatlan, míg a Péter és a Zsolt erősen a randa (sőt, ocsmány) minősítés mellett voksoltak. Aztán megnéztem kicsit közelebbről is a képet. Ez egyáltalán nem ronda. Sokan összetévesztik a kezelhetőséget a látványossággal. Azért mert egy játék kezelhetetlen – mint például jelen esetben is – még nem jelenti azt, hogy nem lehet szép. Mert a falak textúrái, a karakterek arcai, a különböző tereptárgyak mind a helyükön vannak és szépek is. Csak hát ugye a mozgatási rutin... Nem értem, hogy egy olyan játéknál, ahol pont azon lenne a hangsúly, hogy lavírozzunk az ellenfelek lövedékei és a földből kicsapó csapdák között, mért mozog úgy a szereplő, mint egy mozgássérült, akinek belelőttek a lábába. És bár ez csak egy tényező a sok közül, azt kell mondjam, ez úgy agyonüti a játékot, ahogy van. Hiszen nem akarsz már erőlködni azon, hogy elfuss egy zombi elől, ha embered csak araszolni tud.



GOMBOK

Végül is nem bonyolították túl a gombokat sem. A Kör a lövés, az X az elektromos sokkoló, a Négyzet pedig a kapcsoló nyomogató gomb. Az R1-el válthatsz a két pisztoly között, amik csupán annyiban különböznek egymástól, hogy az egyik használódik. Az akció legtöbbször kimerül annyiban, hogy a zárt ajtókat kell kinyitni a zöld kapcsolótáblákkal. Ez egyébként a játék egészére igaz, ha zöld színt látsz, akkor azt kell megnyomni. Ez sajnos nem csak a gombnyomogatással van így. A zombi ellenfelek ugyan változnak néha, de nem túl változatos, mindegyikbe 6-ot kell lőni, aztán futni tovább a zöld kapcsolóhoz. Mondjuk akadnak néha létrák is, de mint játék tényleg értékelhetetlen az egész.



(Azt hiszem, hogy a Cryo-nak nem kéne több grafikust felvennie, mert azok már veszettül király szinten dolgoznak, ellenben egy játék-tervező és néhány programozó immáron létfontosságú lenne. Kevés az olyan játék, amely annyira jó stílusban lenne megrajzolva, mint az övéké, de a játszhatóság minden esetben annyira GYALÁZATOS, hogy nem is érti az ember – hogy merték ezt a szemetet piacra dobni? Hiába, ez a kis cégek átka...Martin)

B.P.

VIRUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ AZ INTRO
× MINDEN MÁS

55%

G-POLICE
WEAPONS OF JUSTICE

RENDŐR BÁCSI KÉREM, CSAK AZ A KÉRÉSEM...

A Földet és az ahhoz tartozó kolóniákat a jövőben mind óriási mamutvállalatok tartják kezükben. A bűnözés, az erőszak teljesen hétköznapivá vált, és az egész világon a pénz az úr. Az óriási bűnözési hullámot csak egyetlen egy rendőri alakulat, a G-Police tagjai tudják megállítani. Kb. ezt a történetet ismerték meg azok, akik játszottak a G-Police első részével. A Psygnosis nagysikerű "helikopteres" játéka most folytatódik, így újra átélhetjük, milyen a jövő rendőrének lenni. Akik nem ismerték az előző részt annak elmondanám, hogy a G-Police egységei nem a Földön, hanem a Jupiter egyik holdján, a Calliston-on szolgálnak. A G-Police ugyanis a jövőben, egészen pontosan 2089 után játszódik – ekkor alakult meg ez a rendőri szervezet – és ekkora az egész Naprendszert kolonizálták az emberek. Az új bolygók és holdak kolonizálása azonban új problémákat szült, ugyanis a bűnözés felfoghatatlan méreteket öltött. Ennek megfékezésére jött létre a G-Police, amely szervezett a legmodernebb katonai fegyverekkel van felszerelve – köztük a helikopterhez hasonló Havoc-kal, mely nem propellerrel működik, hanem sugárhajtású meghajtókkal.



AMI VÁLTOZOTT ÉS AMI VÁLTOZATLAN MARADT

A legfontosabb újdonság a G-Police 2-ben, hogy most már nem csak Havoc-ot irányíthatjuk, hanem különböző tulajdonságú harci járműveket. Lássunk néhány újabb típust: a Havoc-on kívül lehetünk – a negyedik küldetésben – a Havoc 2-vel, mely más típusú fegyverekkel van felszerelve. A Venom hasonlít a Havoc-ra, csak valamivel szélesebb ám kisebb, tömörebb – erősebb is mint a Havoc, mivel az első részből ismert lézerrel van ellátva. Ez ugyan kifogyhatatlan, ám vigyázni kell, hogy ne melegedjen túl a fegyver, mert akkor nem tudunk tüzelni – egyébként a hatodik misszióban már lehetünk vele. A Raptor egy különleges két lábon járó harci robot, ami nem tud repülni, így vele kezdetben nehezebb boldogulni. A speciális tulajdonsága, hogy az L1-el ugorhatunk – elég magasat – majd az X-et nyomva tartva lassan érkezhetünk le vele, ami a repülő célpontok ellen, illetve a jó kimért ugrásoknál igazán jól jön. A Raptor 2 az előző felturbózott változata, mivel másodlagos fegyverrel is rendelkezik – a normálon nincs ilyen. Az utolsó említésre méltó jármű a Corsair, ami tulajdonképpen egy kis tömör, ám gyors űrrepülő, jobban mondva vadászgép. Fegyverei is elképesztők, szinte minden megvan rajta, ami csak a pusztításhoz kell. Itt jön be az új dolog, hisz a Corsair-rel már nem városokban, hanem az űrben kell harcolni. Természetesen a Corsair-nak is van egy erősebb változata – mint szinte minden harci járműnek – ami erősebb fegyverrel rendelkezik, a Corsair-rel azonban csak a játék vége felé lehet lenni. Ha már a fegyverarzenálnál tartottunk, az első részből szinte mindent áthoztak, persze újak is vannak. Az alap géppuskán kívül a legváltozatosabb rakétákig minden van, a brutális plazmaágyúig. Megtaláljuk még a már említett lézereket is, és persze megmaradt az EPP is, ami lebénítja az ellenfelek elektronikai rendszereit. Előfordul, hogy küldetésként az lesz a feladatunk, hogy lebénítjuk az ellenfelet, ilyenkor többet kell belelőni a célpontba – ám nehogy szétlőjük, mert a küldetést újra kell kezdeni. Természetesen az irányítás is változatlan maradt, így aki játszott az első résszel, az itt is boldogulni fog, aki pedig nem, az nézze meg a kézikönyvet, abban minden benne van.





NÉHÁNY SZÓ A KÜLDETÉSEKRŐL

A főmenüben mondhatni a szokásos dolgok állnak a rendelkezésünkre. A New-nál új, míg a Load Game-nél a régi játékunkat kezdhetjük meg. Az Options-ben a már ismert lehetőségek találhatók. Jóval érdekesebb viszont a Database menü, amelyben az elején még nem sok keresnivalónk lesz, ugyanis itt találhatók a játék során megszerezhető jutalmak. A Movies-nál a filmeket nézhetjük meg, melyből az elején még csak az intro választható. A Music-nál az egész jó, futurisztikus jövőbeli hangulatot árasztó zenéket hallgathatjuk meg, persze csak akkor, ha már egy jó pár missziót sikeresen teljesítettünk. A Missions-nál a bonusz – nem kötelező – küldetéseket játszhatjuk, igaz, ehhez végig kell vinnünk a játékot, hogy mindegyik választható legyen. Az Artwork egy tök jó dolog, ami alatt a játékhoz mellékelt illusztrációkat, rajzokat nézhetjük meg a fegyverekről és egyéb eszközökről – igaz kezdetben ebből is csak három darab választható, a többi később jön elő.

Ha elkezdjük az új játékot először is választhatunk nehézségi szintet – ha ez megvan egy újabb képernyőre kerülünk. Itt láthatjuk, hogy a küldetést milyen járgánnyal kell teljesíteni, illetve az adott misszióról is hallhatunk, valamint olvashatunk egy részletes tájékoztatót. A küldetések a lehető legváltozatosabbak és néha igencsak nehezek. A missziók általában több részfeladatból állnak. Ezek lehetnek egyszerű járőrözésektől a védelmező és támadó feladatokig bármi – értelmezési problémánk nem nagyon lehet, mert nem csak küldetések előtt, hanem menet közben is kapunk tájékoztatást. Szóval áttanulmányoztuk, hogy mi a feladat és továbbléptünk. A következő képernyőn a küldetés alatt rendelkezésre álló fegyvereket lát-



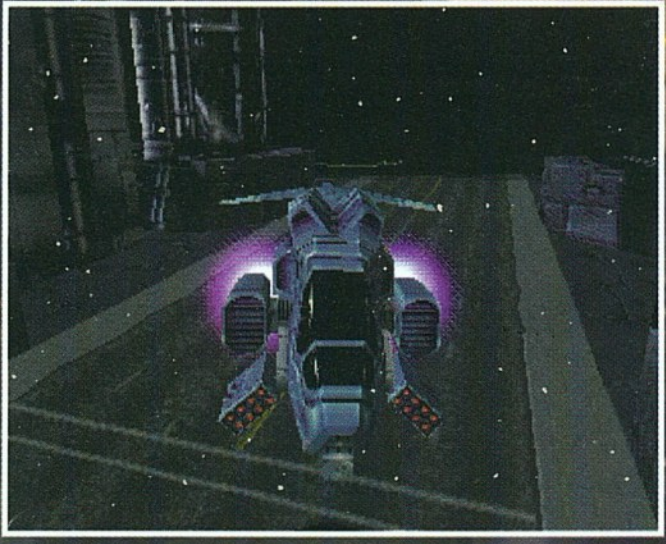
hatjuk, sőt olvashatunk is róluk a lehető legrészletesebb dolgokig. Lesz egy elsődleges fegyverünk (Primary), illetve egy másodlagos (Secondary), itt lesznek a különféle rakéták és egyéb eszközök néha több is – az R1-el szelektálhatunk közöttük. Ha áttanulmányoztuk a fegyvereinket már léphetünk is tovább a játékba. Mielőtt nekikezdenénk nem árt tisztában lenni a képernyőn lévő jelölésekkel.

Középen a célkereszt található, amely körül az irányjelző nyíl mutatja, hogy merre is kell menni. Ezzel foghatjuk be a célpontokat is. A kék színű a szövetséges erőket jelöli, a fehér a civil egységeket – rájuk ne nagyon lőjünk. A zöld már korántsem ilyen barátságos, ezek ugyanis ellenfeleinket jelképezik. Mindhárom egység a bal felső sarokban látható – név szerint milyen típusú egységet fogtunk be. Alul a bal alsó sarokban az elsődleges (Primary) fegyverünk található – ha az emellett lévő kis csík betelik, akkor egy kis ideig pihentetni kell a fegyvert, mert túlmelegedett. A jobb alsó sarokban van a másodlagos fegyverünk. Felül középen a kis – barátságos és ellenséges egységeket jelző – térképet láthatjuk, egyébként a Pause menüben a Háromszög lenyomásával megnézhetjük az egész város térképét. A jobb oldalon energiánk látható, míg a bal oldalon az utunkba eső tereptárgyak közelségét mutató kijelző található.

A KÜLDETÉSEKRŐL

Ezek után elkezdhetjük a gyakorlati küldetéseket. Az első misszió még elég könnyű lesz, először is kövessük a parancsnokot, az ellenőrzési pontokra. Miután az ellenséges erők felrobbantották a házat, intézzünk el az összes támadó repülőt. Ha végeztünk, keressük meg a transzport helikoptereket és kísérjük és védjük meg őket. Miután végeztünk, menjünk a megadott pontra, ahol újratöltik lőszerrel és energiával a Havoc-ot. Minden küldetésben lesz ilyen feltöltés. Kövessük a szövetségeseket, majd keressük meg az újabb transzportokat, amiket vizsgáljunk át. Itt sokáig "nézzük" a megadott célpontot, így le tudjuk ellenőrizni – megjelenik egy zöld csík, ami az átvizsgáláshoz szükséges időt mutatja. Miután "elvámoltuk" a transzportokat, kiszúrunk egy kakukktojást, amit lőjünk szét. Az érkező ellenséges hajókat is intézzük el. A következő feladat egy APC megvédése lesz, ha ez megvan vége is az első küldetésnek. Még nem említettem, hogy minden pályán a fő küldetések mellet találhatunk nem kötelező másodrangú küldetéseket is – ezeket nem kötelező, mindössze érdemes megcsinálni. Miután áttanulmányoztuk az értékelést,





és a végeredményt jöhet a következő küldetés – ám még előtte menthetünk, illetve a Database menüben megnézhetjük milyen bonusz dolgot kaptunk. A második küldetésben az első feladat néhány idegen jármű likvidálása lesz, ha végeztünk, menjünk a megadott helyre, ahol vizsgáljuk át a célpontokat. Itt megemlíteném, hogy a város különböző részei védőfalakkal vannak elzárva egymástól, így ha át akarunk jutni az egyik helyről a másikra, meg kell találnunk az átjáró alagutakat. Folytassuk a megadott célpontok ellenőrzését, ha megvan, menjünk a megadott helyre, ahol intézzük el a támadó hajókat. Miután végeztünk, menjünk feltöltődni. Most meg kell keresni egy szállító hajót, amit meg kell védeni a támadó ellenfelektől. Itt arra kell vigyázni, hogy ne vonják el a figyelmünket, ugyanis amíg valakit üldözünk, a többiek nyugodtan lődözik le a fegyvertelen járművet, ami egyébként nagyon lassú is – ez egyébként elég sok küldetésben jellemző lesz, úgyhogy erre vigyázzunk! Ha kész, menjünk a mégadott helyre. Itt vizsgáljuk át az épületeket, az egyiket, amiben a bűnözők vannak lőjük szét, de vigyázzunk a civil épületre, ha egyet felrobbantunk kezdhetjük az egészet elölről! Miután ezzel is készen vagyunk, végeztünk is ezzel a misszióval. A játékban felelhető további küldetések is ilyenek, mint amit az imént leírtam, ha nem is ugyanezek, de nagyon hasonlóak. Csak azt tudom még elmondani, hogy lehetőleg vigyázzunk a civil épületekre és járművekre, mert ezen múlhat néhány küldetés sikere.





ÉRTÉKELÉS

A G-Police-nak már az első része is azért volt figyelemreméltó, alkotás mivel a terep igen változatos volt és tele volt élettel – nincs ez másképp az új részben sem. Most is egymást érik a civil járművek, a baráti egységek most is a mi oldalunkon avatkoznak be a harcba. A terep itt is változatos, mindenhol óriási felhőkarcolók és épületek között kell repkednünk, melyek gazdagon díszítettek. Ennek azonban – hasonlóan az első részhez – meglett az ára, ugyanis a gép most talán még az első résznél is gyengébben rajzolja ki a tereptárgyakat, és ez néha a játszhatóság rovására megy. Szerintem nagyon csúnya, ahogy a feketeségből kivetítődik a terep váza, majd pedig a tereptárgyak. Egyedül az űr grafikája mondható jónak, persze érthető okokból, hisz ilyenkor nem kell a terep kirajzolásával bajlódni a gépnek. A kissé illúzióromboló képfrissítésért cserébe hatalmas nagy terepeket és városokat járhatunk be, melyek teljes felfedezése nem kis feladat. Az újdonságok, tehát az új járművek és fegyverek, valamint a változatos terepek nagyon feldobják a G-Police 2-t, egyszóval a játék előnyére változott. A küldetések ötletesek és viszonylag változatosak, ez tény, és nagyon sok (kb. több mint 25 db) van belőlük, plusz ehhez hozzájönnek a bonusz missziók. A jövőbeli hangulat tökéletes, amit a már említett egész jó zenék biztosítanak. Talán csak azt tartom butaságnak, hogy a küldetések később már túl hosszúak, és könnyű őket elrontani. Így könnyen előfordulhat, hogy egy részfeladat elrontásáért kezdhetjük elölről az egészet – jó lett volna a feltöltési pontokat ellenőrzési pontként is használni, a sikertelen feladatok után pedig újra ott kezdeni. Mindezek ellenére, aki szerette az első részt, annak a G-Police 2 remek szórakozás, de aki csak egy frankó akció játékra vágyik, az is kipróbálhatja, nem fog csalódni.

Veres Miki

G-POLICE 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VÁLTOZATOS KÜLDETÉSEK ÉS INTELLIGENS KÖRNYEZET, JÓK AZ ÚJDONSÁGOK

× A TEREP KIRAJZOLÁSÁN FINOMÍTHATTAK VOLNA EGY KICSIT

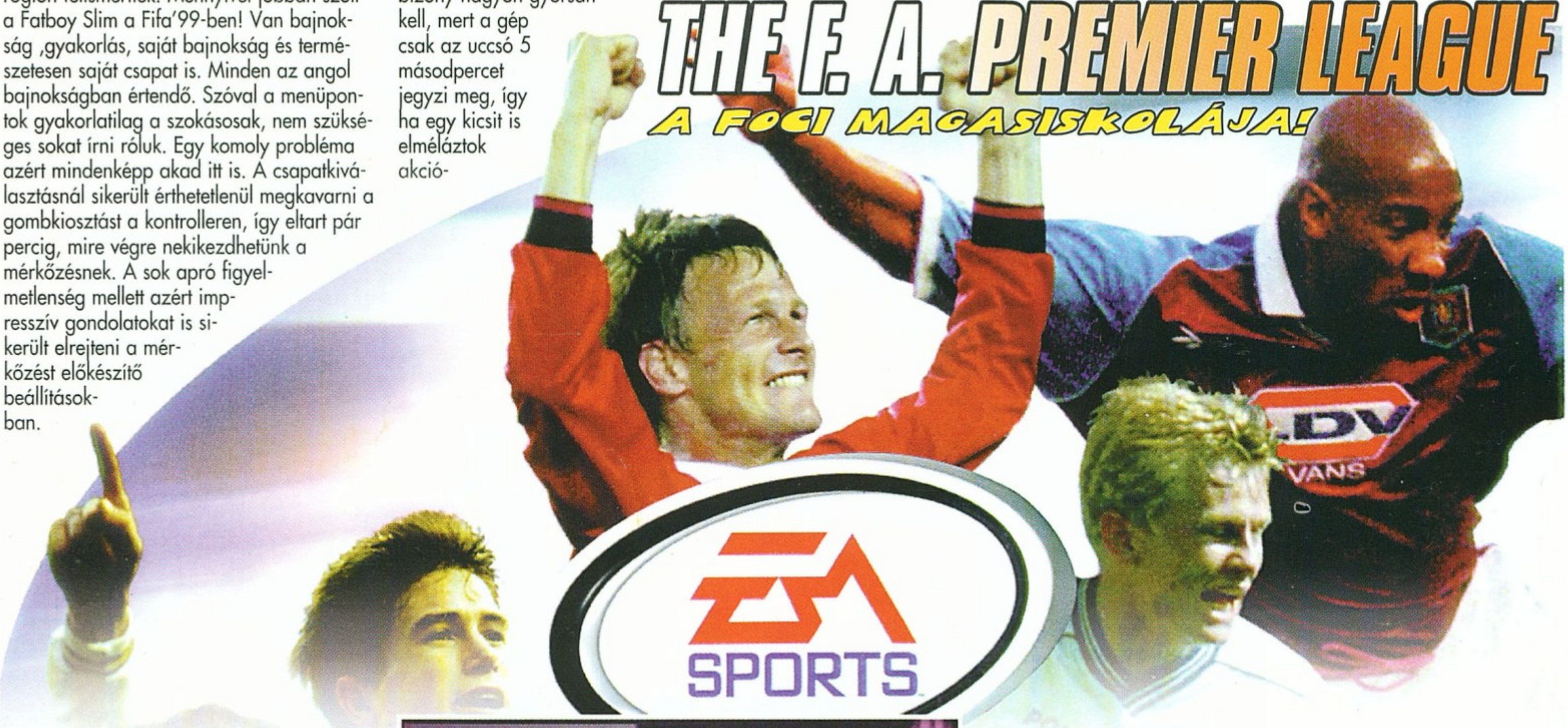
80%

Már megint focizunk ! Persze kicsit közelebbről megvizsgálva az F.A. Premier League-et rá fogunk jönni, hogy tulajdonképpen nincs másról szó, csak a Fifa'99 lebutított verziójáról. Persze erősen relatív ez is, mivel a premier liga elég vonzó termőtalaj bármilyen fociprogramhoz, mégis úgy érzem ez az a bizonyos második lehúzott bőr az EA Sports tavalyi focijátékáról.

Első blikkre minden új. A navigálás nehézkes mivoltától eltekintve, szépen és látványosan vannak megoldva a menüpontok, bár én kihagytam volt az ATB-"slágert". Sajna a címét nem tudom, de ha elindítjátok a progit rögtön felismeritek. Mennyivel jobban szólt a Fatboy Slim a Fifa'99-ben! Van bajnokság ,gyakorlás, saját bajnokság és természetesen saját csapat is. Minden az angol bajnokságban értendő. Szóval a menüpontok gyakorlatilag a szokásosak, nem szükséges sokat írni róluk. Egy komoly probléma azért mindenképp akad itt is. A csapatkiválasztásnál sikerült érthetetlenül megkavarni a gombkiosztást a kontrolleren, így eltart pár percig, mire végre nekikezdhetünk a mérkőzésnek. A sok apró figyelmetlenség mellett azért impresszív gondolatokat is sikerült elrejteni a mérkőzést előkészítő beállításokban.



THE F. A. PREMIER LEAGUE
A FOCI MAGASISKOLÁJA!



Minden csapatnak saját stadionja van! Ez pozitív. Ráadásul nem csak amolyan hasonló, hanem komolyan kivitelezett, megrajzolt arénák közül választhatjuk ki hazai pályánkat. A Wembley sajnos hiányzik, pedig az lett volna az igazi, ha ott is rúghattuk volna a bőrt, bár azt hallottam, hogy mivel épp átépítés alatt áll a világhírű aréna, nem kerülhet forgalomba róla már egy olyan kép sem, mely régi mivoltában ábrázolja. Sebaj, ha valaki mindenképp a Wembley-gyep varázsában szeretne focizni, az játsszon egy másik progival.



Visszatérve a játék hasonlóságához, a problémák nagy százaléka magánál a mér-



kőzésnél jön ki. Az animációk, amik végigkísérik a játékot majdnem teljesen megegyeznek a F'99 animációival. Bosszantó! Erre mindenképp fordíthattak volna időt, bár ez csak egy a rengeteg "átvétel" közül. Remélve, hogy új kommentárokkal, majd sikerül kicsit felrázni a játékot, sikerült két új "Jenőt"-hozni a mikrofonok mögé, ám itt ki is fújt az újdonságigénye a stábnak. Oda adták ugyanazt a 15 mondatot, amit az F'99-ben felmondtattak szegény Andy Gray-el. Ez igazán felesleges volt! Ennyi erővel a régi felvételeket is eltorzíthatták volna, úgy talán lett volna egy kis szín a játékban. Elképzelem ahogy rekedt, gépileg eltorzított Dungeon Keeper-hangon kommentálnak a srácok...

Ennyit a hangról, most jön a kép. Sokkal rosszabbak a kameraállások, mint eddig bárhol is voltak, sőt nekem személy szerint túl távol vannak a játékosok is. Persze ezen lehet segíteni, ha átállítjátok, de még így is kicsit jobban összehozhatták volna focistákat képileg. A lassítás-opcióról jobb lenne, ha nem is írnék semmit, ám akkor könnyen lehet, hogy pár szerencsétlen megvenné a játékot. Ha valamit lassítani szeretnétek, azt bizony nagyon gyorsan kell, mert a gép csak az uccsó 5 másodpercet jegyzi meg, így ha egy kicsit is elméláztok akciótok szépségén, már csak a kapust tudjátok megnézni amint készül kirúgni a labdát. Borzasztó! Minek lassítás, ha ilyen lóhalálában kell mindent megnyomni ahhoz, hogy a saját helyzetünkről ne maradjunk le?

Térjünk vissza az aktív játékhoz. Beretvább agyú játékosok még talán emlékeznek arra, amikor kb. egy éve leírtam a Fifa'99 pozitívumait. Na, ott az első helyen az volt, hogy az alapvonalon is meg lehet fogni a labdát anélkül, hogy a lendület kivinné a kispadig. Ugye sejtitek, hogy itt ez bizony nem működik. Téptem a hajam, amikor megláttam. Ebben is sikerült visszalépni egy sokkal kezdetlegesebb szintre. Az EA-Sports fociprogramjainak mindig nagy előnye volt a könnyű kezelhetőség és az egyszerűen kivitelezhető technikás cselek. Itt egyikből sem találtok sokat. Mi a fenét keres futás közben az a vonal a kép közepén? Nem érdekel, hogy mennyire fárad a játékosom! Fusson amíg nyomom, majd a meccs második felében úgyis lelassul magától, nem? Ha kapura akartok lőni kb. egy másodperccel előbb nyomjátok meg a gombot, mint tervezitek, mert olyan lassú a lendítés, a célzás és legfőképp az erő beindulása, hogy addig hat másik játékos elétek lép. Az egész mérkőzésnek egy nyögvenyelős irányítása van, ami az EA Sprots-tól különösen szokatlan. Pedig ahogy nehezedik egy focijáték, már csak a reflexekre számíthatunk, mivel a gép olyan gyors, hogy alig lehet követni. De kérdem én: hogy a fenébe lepjem meg a védőket egy góllal, ha a gyomorék csatárjaim 1 másodperces reakcióidővel szúrnak kapura egy labdát. Komolyan kételkedem benne, hogy bárki is lenyomja profi fokozaton a csapatokat. Ha van ilyen az mindenképp jelentkezzen! Már csak azért is valószínűtlen, mert az ellenfelek piszkosul csalnak. Minden labdához odaérnek, minden lövést blokkolnak. Nem hiszem el, hogy nem lehet 8 passzt egymás után lenyomni, mert biztos, hogy valahol, valaki közbelép.

Az egész játék irreálisan lassú. Pedig én nagyon örültem, amikor megláttam az EA-logót, mivel tudtam, hogy az irányításban verhetetlen Fifa-sorozat, csak jó lehet. A gombkiosztás nem is változott, csak kicsit akadozósabb lett az egész. Én valahogy ezt úgy képzelem el, hogy besétált néhány üzletember az EA-Sports főnökeihez és felajánlotta, hogy csináljanak egy olyan fociprogramot, ahol csak az angol bajnokságot lehet végignyomni. Ez mindenkinek tetszett és sikerült is megegyezni, ám amikor kimentek a szobából az emberkék és csak két EA-Sports főnök maradt benn összesúgtak és valami ilyet mondhattak:

-Te, adjuk a nevünket, a tartalmunkat, de a legjobb, leglátványosabb újításokat tartsuk titokban még egy kicsit!

-Igazad van, azt majd ráérünk a Fifa 2000-ben megmutatni.

Gratulálok. Sikerült a legrosszabb fociklónt létrehozni a legjobb alapötletből.

Adam



THE F.A. PREMIER LEAGUE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
5 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AZ ANGOL LIGÁBAN MINDIG JÓ FOCIZNI
× CSAK NE LENNE ILYEN PISZOK ROSSZ AZ IRÁNYÍTÁS!

65%




V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION

DINO CRISIS VÉGIGJÁTSZÁS

(Folytatás a 24.oldalról)

Végre eljutottál ide, de ne örülj! Vissza kell menned egészen a kezdőponthoz, hogy szomorodjon meg a Capcom. Onnan tovább át a kerítés kapuján. Itt Rick felhív és maga után invitál. Most át tudsz menni az eddig zárt kerítés-ajtón (amelyik feléd esik). Jó, menj tovább, két dínó rendel! Miután bemész az ajtón, fura dolog történik. Jön egy repülő dínó és felkap, majd falhoz vág. Rohanj vissza a fegyveredért, majd menj be a normális kinézetű egyes ajtón (ne a zöldön). Bent van egy DDK kulcs, a halottnál még egy. A szobából az automata ajtón át menj ki. Vigyázz a repülő micsodákra! Menj be az újabb ajtón, le a létrán.

Logikai feladat jön. Van három csővezeték, piros, zöld és kék. Össze kell színek szerint kötni őket. Van itt hat gép, kapcsolókkal. Ha beállsz középre úgy, hogy a létra neked jobbra essen, szemben van valami maszat a falon. Bal kéz felől elölről (tehát a falhoz – maszathoz – legközelebb eső) az első gép az A, alatta a B, alatta a C, Jobb kéz felől a falhoz legközelebbi a D, aztán az E, végül az F. Tedd a következőt: első a C piros kapcsoló (középső), második a D piros, harmadik a B zöld (első), negyedik az E zöld, ötödik az A kék (harmadik), hatodik az F kék.

Itt még eltolhatod a polcot, mellette lapul egy kártya is, aztán menj fel a létrán, ki az ajtón. Ekkor elkap a dínó. Nyomkodd a gombokat, mire beleesik a ventillátorba. Jó kis vérfürdő volt, mehetsz tovább. Rövidesen visszajutsz a lifthez, ahol nemrég elveszett a fegyvered. A panelen a zöld gombnál aktiválni tudod a liftet. Próbálj meg elmenni arra, ahonnan jöttél (dupla rozsdás ajtó). Amikor leszakad a föld, nyomkodd a gombokat, majd menj megint vissza a lifthez. Végre le is tudsz menni vele.

Hurrá, logikai feladat! El kell pakolni a ládákat az útból. Menj fel a létrán, told el a polcot, majd használd a B1 kártyát a panelen. Ekkor a képernyőn látható programkártyák segítségével össze kell állítanod egy olyan utasítássort, hogy szabad legyen az út. Ne vesződj, tedd a következőt: Fel-2, Bal-1, Le-1, Hook. Utána Start. Most Bal-1, Release. Végül Fel-2, Hook. Utána Exit.

Menj át a rozsdás, majd vissza, egészen a kis dínókig, fel a lépcsőn. Dupla ajtó, mentőszoba, nagyterem, EXIT ajtó, tovább a liftig (szkenneres hulla), majd le. Szép kis séta, utállak, Capcom! Itt megint van egy kódos masina, a kód LABORATORY. A dínókat a következő folyosón könnyű leölni a lézerkapu miatt. Itt egy új dupla ajtó, irány befelé. Menj át ezen a szobán is, de ne hagyd itt az újabb tuningot. Az ajtó a sarokban van. A folyosón megint társaságod akad. Kapcsold ki a lézert, majd menj be az ajtón balra. Van itt egy DDK kulcs, és a polcon is van egy dugó, amit ne hagyj itt! Vissza a folyosóra, tovább lefelé. Újabb lézer, kapcsold ki, a folyosó végén egy ajtó, itt be.

Az ajtó mellett lapul egy doboz, benne egy dugó. A piros dobozban egy fúró van,. Menj a számítógéphez, felelj Yes-t, majd add be az 5037 kódot. Menj ki a szoba másik oldalán, majd a folyosón kapcsold ki a lézert. Megint ott vagy a dupla ajtónál, menj be, el a "balos" kis szobába, ahol a szoba végében az ajtó immáron nyitva áll. A szobában nézz be az üvegen át – meg kell menteni az illetőt.

Három jel adott (sorban egyes, kettes hármas), ezeket a következő sorrendben kell nyomogatni: 3, 2, 1, 3, 1, 2, 1, 3, 2. Lépj be, beszélj a doktorral, majd halála után megkapod a kártyát, amin a 3695 szám olvasható. Ekkor jön egy dínócska. Nyomkodd a gombokat, így beszorul a rohadék. Adj neki egy kis gázt az egyes opcióval!

Menj be megint azon a bizonyos dupla ajtón, ahol a tuningot találtad nemrég. Az ajtó mellett van egy kék képernyős masina. Használd a B1 kártyát a menüből. Újabb logikai feladat jön. Össze kell rakni a mintákat. Alulról-felfelé számolva a sejteket (az oszlop tagjait) mozgasd a következőket: 4-5, aztán 1-2, utána 2-3, aztán 1-2. Király! Most keresd meg a zöld lámpás fiókot, és használd rajta a B1 kártyát. Így tiéd az R kártya.

Most menj oda, ahol a fúrót találtad (mentőszoba). Állj a kék monitoros géphez, és használd az L kártyát a bal oldalán. Ekkor Regina odahívja Gail-t, hogy segítsen neki az R kártyával a jobb oldalon. Kinyílik egy kódos ajtó, de kínlódj vele, a kód ENERGY. A szobában van előtted egy pult, amelybe a béta-gamma-alfa kombinációt kell beütni. A polcot eltolva shotgun tuningot találsz. Amikor visszamész Gail-hez a másik szobába, beindul a riasztó. Ahol a fúró volt, a szekrényen van egy fehér poszter(?). Használd ezen a fúrót, újabb logikai istenverése következik.

Balról-jobbra az első négyzet az A, a második a B, a harmadik a C. Az A-t hagy úgy, a B-t forgasd egyszer jobbra, a C-t egyszer jobbra. A következő sorrendben tedd le őket: C, A, B. Most ugyan elhallgat a riasztó, de kitör a pánik Rick hívása után. Két választásod van: az első, hogy Gail-lel mész a dínók szájába, a második, hogy Rick-kel menekülsz. Válaszd a második opciót, Rick-ket. Menj be az LR kártyás ajtón. A számítógépnél a sarokban Rick felhív, és elmondja, hogyan nyílik a vészkijárat. Ebben nem tudok segíteni, mert játékonként változik – írd le egy papírra sorban a megjelenő betűket, aztán nyomkodd be sorban őket. Ezt háromszor kell megcsinálni, egyre nehezebb. Ha kész, mássz le a járatba.

Végre megvan ez az idióta Dr. Kirk. Most jön az övön aluli ütés – vissza kell menned a számítógépszobába! Na, ez milyen? Korrekt vagy Capcom! Finom is túra lesz! Rick ugyan nincs itt, de végre le tudsz menni a lifttel ahol a zöld lámpa ég. A szobában az ajtó mellett van egy doboz a falon, benne egy kártya, vedd fel. Menj ki az ajtón, majd fuss végig a korlát mellett, s be a balra eső szobába. Itt az "emergency" dobozon (sárga-fekete) használd az előbb talált kártyát. Menj ki az ajtón, a többit a Dual Shock megmutatja. Igen hülye feladat következik: el kell futni a párkány végére. Közben a T-Rex folyamatosan kapkod utánad. Amikor elérsz az ajtóhoz, fel-le kell mocogni, hogy a dög ne tudjon elkapni. Addig kell kibírni (kb. 15 másodperc), amíg Rick kinyitja az ajtót. Pár folytatás után sikerül, ne idegeskedj! Bent Regina hívja a helikopterpilótát.

Most el kell menned arra külső udvarra, amelyik a nagyteremből nyílik (ott volt egy hulla). Vigyázz a repülő dínókkal és fuss el az út végére az ajtóhoz. Újabb folyosó, két döggel, irány a végén az ajtóhoz. Ne a kék ajtóhoz, a szürkéhez! Bent a létrán csak akkor menj fel, ha töltény kell. Most jön az elmaradhatatlan Sokoban, az-az ládatologatás.

Ha középen állsz, jobbra-szemben veled a falon ott van az Exit felirat. Balra van két világosbarna láda, a felső az A, az alsó a B. Jobbra is van három, a jobb-felső az E, alatta D, alatta C. Told el A-t jobbra, B-t le. C-t jobbra, D-t fel. Nem volt nehéz. És most ugrik a majom a vízbe!

Jön a helikopter, de elkapja a T-Rex. Amikor megkapod az irányítást, fuss szorosan körbe a roncs mellett, a nyitott dupla ajtóhoz a sarokba. Rick megkér, hogy még egy cseppet tartsd szóval a T-Rexet. Kb. 20 másodpercig kell kitartani, ha a roncshoz nagyon közel futsz körbe-körbe, nem lesz semmi bajod. Egy idő után ismét megjelenik a brazil gyerek, na akkor már tényleg odafuthatsz az előbbi ajtóhoz.

A lift leáll. Menj ki, majd be az első ajtón a beugróban. Találsz néhány kártyát EV jelekkel, meg egy hullát cuccokkal, asszem még egy iratot is, amit olvass el. A 01-es ajtó mögött Rick már megjavította a liftet. Továbbmentek, megint leáll a lift. Közben Gail is jelentkezik. Rick elküld egy biztosítékért. Ahol Rick áll, onnan balra a sarokban van egy kis ajtó, menj be. Itt megtalálod a cuccot (van egy polc is). Vidd el Ricknek. Amikor kész, menj be a másik egyes ajtón, pirosas lámpa ég fölötte. Van itt egy B3 kártya, majd told el a polcot, ott van egy dugó. Rick mellett van egy B1 kulcs, vedd fel majd beszélj a csávóval. Végül menj ki az új ajtón.

Itt meglátsz egy hullát, nála van egy fontos kulcs. Sajnos történik egy kis baleset, így nem tudod egyből felvenni. Viszont megjelenik két nagy dínó. A fekete harmonikaajtón a létra mellett be tudsz menni. Ez a fegyverszoba, jegyezd meg. Vedd fel a B3 kártyát és a kulcsot. Menj ki, majd fel a létrán. Használd a B1 kártyát a panelen, majd a már ismert módszerrel tedd szabaddá az utat a testhez. Segíteni nem tudok, mert a ládák felállása játékonként változik, de az a lényeg, hogy a felső és jobb oldalt takarítsd ki. Így körbe be tudsz menni a DDK kulcsért.

Most menj vissza a B3 szintre, a dupla ajtóhoz a biztosítékszekrény mellett (a földön fehér nyíl mutatja az utat hozzá). Öld meg a dínókat, a szobában a végén kutasd át a testet a dugóért. Menj be a dupla ajtón a lift mellett. Fordulj jobbra, menj fel a lépcsőn. Lesz itt egy szellőző, ne menj bele, inkább az ajtón. A szobában beindul a riasztó (Total Recall effekt látható), de a számítógépnél könnyen ki tudod kapcsolni. Van még itt egy DDK kulcs is.A sarokban a hullánál van egy kártya, a dobozokban egy dugó. Most már bemehetsz abba az előző szellőzőbe, le, majd balra. Az első ajtó zárva, a második a tied. Itt találod Gail-t. Miután elmegy, vedd fel a cuccokat és menj ki. Most menj a folyosón vissza és lefelé, majd vedd fel a C kártyát. Vigyázz, lesz itt egy eléggé vad dínó. Menj be a C ajtón, ahol természetesen újabb DDK kulcsot találsz. Irány vissza a szellőzőbe, majd még mindig vissza, le a kis lépcsőn a zöld terembe. Rick közben fel fog hívni. Itt éppenséggel már ki tudod nyitni a lézert, egy dugó van a ládában az A ajtó előtt. Menj el a szép tiszta terembe, ahol a lift is van , meg a hulla, meg a fekete jel a padlón. Itt a falon van egy PORT felirat, azt az ajtót válaszd. A kódja WATERWAY, ne görcsölj vele. Van itt bent egy hulla, nála egy dugó, ami neked kell. Megérkezik Rick is, menetrend szerint. Néhány szerencsétlen flótás segítséget kér, és persze ki menjen, ha nem a nő! Vedd fel a kártyát ami az asztalon van, aztán ROHANJ mint az állat a B3 fő hangárjába a nagy lift felé (óriási harmonikaajtó, de a térkép is mutatja pirosan). Megjön T-Rex koma is, de falsot harap, pontosabban megeszi a birkózógépet. Le is veri a víz rendesen.

Vedd ki a biztosítékot az üveg mögül, és vidd vissza oda, ahonnan hoztad. Micsoda ötlet, le a kalappal Capcom! (Gyalázat!) Tedd be a biztit, majd állítsd be a piros-kék-zöld-fehér sorrendet. Aztán jönnek a karok a falon. "És lőn világosság!" Most fuss vissza a lifthez, és kutasd át a hullákat – mindenkinél van valami kulcsféle. Most már végre elmehetsz a Portos ajtóhoz, Rick-hez. Itt az idő távozni. Dr. Kirk megint alkotott, zsákutca. Van viszont itt egy kulcs, azt vedd fel. Irány a kis lépcsőn fel (ez az emelet), a "Total Recall"-os szobába. Itt használnod kell a B1 kártyákat a nagy kék monitor mindkét oldalán, aztán benyomni a 0392 kódot. Megint "sejtrakosgatás" jön. Ezt már tényleg nem rágom a szádba – a bal oldalon rakd alulra a fehéreket egymásra, a jobb oldalon a pirosakat alulra egymásra, aztán a "csere" ikonnal a pirosak felett levő üreseket cseréld ki a fehérekkel. Így kijön a fehér-piros kombináció a jobb oldalon.

Menj ki, aztán fel a szellőzőbe. Mássz le, itt már voltál, de most végre jobbra is tudsz menni, ha kikapcsolod a lézert. Menj be a C ajtón, aztán vedd fel a DDK D kulcsot az asztalról. Kínáld meg a dínót is, ha már itt vagy. A sarokban a dobozban dugó lapul. A másik sarokban van egy üvegszéf, a kódja1281. Tuning cucc van benne. Menj ki a C ajtón, aztán irány vissza a "röntgen" szobába. A folyosó végén van egy DDK ajtó, melynek kódja STABILIZER, de szenvedhetsz is vele, ha akarsz. Menj tovább, lesz egy kis történés, de lényegtelen. Rövidesen újabb kódos ajtó – megmondjam? – oké, DOCTORKIRK. A következő nagy ajtó zárva. A zöld masinán – mellette – használd az egyik B2 kártyát, a következő masinán a másikat. Megint film következik, egy bazi nagy gépet látsz. Nem messze van egy világító gomb(?) a falon, ami a hidat nyitja. NE MENJ ÁT a hídon, még ne. Menj tovább, be a szobába, fel a lépcsőn, vedd fel a cuccot a dobozból. Irány tovább jobbra, be az ajtón, ahol – végre – megint logikai játék vár rád. Hurrá!

Oké, segítek. Az A-t egyszer balra, B-t egyszer balra, C-vel semmit. Sorrend: B, C, A. Vissza az előző szobába, de most irány le a lépcsőn. Van itt egy Level B kártya, ezt vedd magadhoz. Ennyi volt, menj fel a lépcsőn. Kapd el a liftet, menj fel vele a B3-ra. Irány a fegyverszoba – mondtam, hogy jegyezd meg hol van (a mentőszoba után tovább)! Kikapcsolhatod a lézert, a helyiségben a dobozokban egy dugót, a polcon egy másikat és töltényt találsz. Itt már nekem kezdett a játék KISSÉ uncsi lenni.

Megint erőltetett menet következik. El kell menned vissza abba a szobába, ahol a fel/le vezető lépcső meg a híd van. Az egyik sarokban van egy kék számítógép monitor. Ha bekapcsolod, ugyan történik valami, de leáll a rendszer. Ekkor Regina ráver egyet a masinára! Most futás be a zöld lámpás ajtón (a hátad mögött), ahol a sarokban a manus fekszik, immár széttrancsírozva. Menj a falon levő nyitott kék eszközhöz és használd rajta a szkennert, így tiéd a doki ujjlenyomata. Menj tovább a rácsok felé...Tovább...Gail hála Istennek megint jókor jön. Kisebb történet-mesélés következik, hála a dokinak. Tiszta gyagyás az ipse! Most meg kell találni két gépezetet (kapsz egy Level A kártyát). Megjön az örökké későn érkező Rick. Az első választási lehetőség a B3 rész, te inkább a másodikat kérd, a B2-t. Kapsz egy diszket is, ajándékként. Ebben a szobában találsz még egy dugót a dobozban. A térkép pirosan mutatja az úti célt.

DE előbb menj ki a sarokban levő ajtón, ne azon, amelyik a kis folyosó végén van és a sötétzöld részbe vezet. Rögtön melletted van egy UGYANOLYAN ajtó, azon menj be. Visszafelé a fehér részben találsz egy eddig zárt piros-fekete A betűs ajtót. Menj be és vedd fel a tuningot a hátsó kis folyosórészből. Told el a nagy szekrényt, itt lapul egy dugó és egy gomb a falon – persze nyomd meg. A szoba közepén levő gépen használd a diszket, majd add be a "csipogós" kódot – jó, jó, máris mondom – 3-6-7-2-0-4. Máris tiéd a két áhított felszerelés. Ismét kirándulás, vissza a röntgen szobába. A sarokban a hulla melletti gépbe a 78814 kódot írd be – persze előbb használd a menüből az egyik ID kártyát! Most el kell menned a hídhoz, be a központi részbe a sok számítógép és monitor közé, ahol a kék monitor előtt babráld a pultot. Persze ismét semmi sem történik. Lehet, hogy ide nem is kellett volna bejönni – bocs, éjjel 12-van, fáradok!

Most menj el ahhoz a T alakú elágazáshoz a térkép tetejére, ahol a szellőző bejárata is van. Menj be a C ajtón, ami a lézerhez közel esik. A szobának van egy belső része, ahol az egyik kanyarban egy képernyő van a falon – a hátad mögött pár billentyűzet van. Használd a diszket a képernyőnél, így kapsz egy kék szerkezetet. Ismét vissza a T elágazáshoz, ezúttal balra az utolsó ajtóhoz. A falon ott a kék gép, ahol megint csak betűket kell megjegyezni. Csináld meg, kinyílik egy ajtó. Ja, majdnem elfelejtettem – ahol Dr. Kirk meghalt, ha most visszamész, találsz mellette egy papírt – szerintem nem fontos, mert anélkül is boldogulsz. Inkább irány a T elágazás, ahol a harmadik – lefelé – irányt válaszd. Be a C ajtón. Számítógép kék monitorral a déli falon, megint a CD, a kód 0204. Két berendezést kapsz ezzel a módszerrel. Keleti fal, nagy képernyő és billentyűzet a sarokban – itt a kód 0367. Megvan a következő szerkezet.

Menj vissza a T elágazás azon szobájába, ahol az első kék masinát felvetted. Menj a középső számítógéphez, és használd fel az összes alkatrészt, amit eddig gyűjtöttél. Mind a hatot. Ezekből egy kis ügyességi játék során két nagyobb szerkezetet kell eszkábálni. Nem nehéz, csak fárasztó ennyi szenvedés után. Tehát ezután irány az a szoba, ahol a le/fel vezető kis lépcső van – ahol korábban hibát jelzett a számítógép. Ha most bekapcsolod, már jó lesz. Ezután viszont bemehetsz a szomszédos szobában a hídon a központi géphez, ahol a sarokban nyomd meg a zöld gombot, aztán használd a két cucc közül a SZÜRKÉT, majd menj le a négyzet alapú lifttel (kicsit arrébb találod, körbe az úton) és ott pedig a KÉKET. Végül menj el jobbra és kapcsold be a dupla monitoros számítógépet. Van itt még egy dugó is, ezt vedd fel. Újra fel a lifttel, át a hídon, itt is egy számítógép, ezt is kapcsold be. Végre egy kis mozi! Megint te jössz. (Ha nem akarod a játékot háromszor lenyomni a megnyerések miatt, most ments állást valahol a közelben!) Futás vissza abba a szobába, ahol Gail fekszik (a két ikerajtó közül az alsó, aztán lefelé ebből a szobából a "Don't bother me" ajtón át) – kezd már ez a mászkálás kissé IDEGESÍTŐ lenni!

Gail papa ad egy nyomkövetőt. Előkerül közben Rick is, aki ugye mindig lemarad az akcióról. Végül megint választanod kell, de ez a választás befolyásolja azt, hogy melyik megnyerést fogod majd látni!

ELSŐ LEHETŐSÉG

Kirk megfogva, Gail halott. Egyetértesz Gail-lel, hogy ő kapja el a dokit. Most már csak röviden. Menj a T elágazás végébe, a térkép bal-felső szobájába. Mozi. Innen a PORT szobába, majd tovább az adódó úton, a légpárnás-hangárba Vedd fel a lövedékeket, szállj ki a csónakból és küzdj meg a T-Rex-szel. Vége, de nem az igazi!

MÁSODIK LEHETŐSÉG

Gail él, Kirk elmenekült. Egyetértesz Rick-kel, és hagyjátok a dokit a fenébe. Most már csak röviden. Menj a fegyverszobába, majd a hangár következik, végül a Port. Itt használnod kell azt a tárolót, amit Rick-től kaptál a szoba délkeleti sarkában levő hordón. És újra a hangár jön. És persze a csata T-Rex-szel. Vége, de nem az igazi!

HARMADIK LEHETŐSÉG

Kirk megfogva, Gail él. Bármelyik fenti egyszerűbb módot is választod, nem az lesz az igazi megnyerés! Ehhez a következőket kell tenned: mindegy kivel értesz egyet, ne menj a térképen pirossal jelzett szobába, hanem kapcsold be a keresőt, amely megmutatja a doki helyét. Keresd meg ezt a szobát, itt láthatod, hogy a doki el akar lógni a helikopterrel. Jól le is csapod ezért. Vedd fel a töltényeket, menj ki a szobából, majd győzd le a T-Rex-et. Ez az igazi megnyerés!

NORMÁL MÓD

Ha a játék elején a Normal módot választod, ugyanez a leírás használandó, csak nehezebb az egész.

OPERATION : WIPE OUT

Végigjátszás után egy új mód áll rendelkezésedre, amelyben nem menthetsz és nem használhatod a térképet.

Martin

FINAL FANTASY VII TELJES VÉGIGJÁTSZÁS -I.RÉSZ

Kicsit meglepődtem mikor a Martin megkért arra, hogy készítsek egy teljes végigjátszást a Final Fantasy VII-ről, mivel ez a játék a videojáték történelem egyik leghosszabb darabja. Nem is csoda hát, ha szinte minden hónapban levelek tucatjai érkeznek hozzánk, melyben segítségeket és tippeket kértek tőlünk. Közkívánatra tehát essünk neki a Final Fantasy VII végigjátszásának. Előljáróban csak annyit, hogy ez a végigjátszás azoknak készült, akik csak most ismerkednek a Final Fantasy VII világával, nem pedig profi játékosoknak. A játékban felelhető titkos dolgokat nem fogom újra elmondani, ha valaki a titkokra, illetve a matériák használatára lenne kíváncsi, az lapozza föl a legelső három, illetve a '99/ 6-7 és a '99/8-as számainkat. A kezdő játékosok kedvéért lássunk néhány alapszabályt:

1 – soha ne menekülj el harcból, minden csatát vívj meg, mert minden megvívott csata után csak erősebbek és fejlettebbek leszel.

2 – soha ne adj el semmi féle matériát még akkor sem, ha semmire nem jó, sose lehet tudni, mikor melyik matériának vesszük majd hasznát. Ha pénzügyi gondod van inkább harcolj, és gyűjts.

3 – mindig beszélj mindenkivel (néha többször is) és minden egyes helyet vizsgálj át, bár azt hiszem ezt fölösleges megemlítenem. Nagyon jó cuccokat találhatsz.

4 – ha új városba vagy településre érsz, mindig vásárolj be az üzletekből . A játék vége felé vissza is lehet menni egy-két régebbi boltba, mert új felszereléseket árul. Ezek után azt hiszem, neki is kezdhetünk a konkrét végigjátszásnak.

MIDGARBAN

Te vagy CLOUD, egy volt első osztályú katona (First Class Soldier), aki éppen otthagyta a katonaságot és egy lázadó csoporthoz az AVALANCHE-hez csatlakozott. Ők a SHINRA nevű – az egész világot behálózó – vállalat ellen küzdenek. A Shinra terrorral irányítja a világot, és mellesleg övék a bolygó legnagyobb városa is, MIDGAR. Ők látják el a világot energiával, méghozzá a rejtélyes MAKO energiával, amelyet a földből nyernek. Ha azonban a Mako elfogy a bolygó elpusztul, ennek megakadályozása érdekében küzd az AVALANCHE. Fel akarják robbantani Midgar összes reaktorát, ami kitermeli a Mako-t. Ezenkívül minden karakternek megvan a saját oka, amiért gyűlöli a Shinrát. Szóval Cloud leugrott a vonatról és a csapat vezetője BARRET felszólítja, hogy kövesd. Előtte azonban vizsgáljuk át a katonák hulláit, mivel Potion van náluk, ami a játék elején a legfontosabb öngyógyítás. Ezek után nyomjuk meg a Select-et, mivel ennek hatására egy ujjacska mutatja a helyzetünket, és színes háromszögek pedig az ajtókat – én már sokszor végigvittem a játékot, de ezt mindig bekapcsolom. Szóval kövessük Barret-et, és beszéljünk Jessie-vel, majd a többiekkel. Végül is a reaktorban kötünk ki, ahol Jessie mindig megmondja merre is kell menni, útközben Barret is csatlakozik hozzánk, innentől kezdve – kisebb nagyobb megszakításokat kivéve – velünk is marad. Barret nem egy rossz karakter, de van nála jobb is, mindenesetre a játék elején egész használható. A reaktor végében megtaláljuk az első Matériánkat a Restore-t, előtte azonban ne felejtsetek el menteni. Rakjuk a bombát a helyére, ám történik valami Clouddal. Ezután készüljünk az első főellenségre. A robotskorpió legyőzése nem nagy feladat, csak sokat gyógyítsuk magunkat. Amikor felemeli a farkát ne támadjuk meg, mivel ellentámadásként lézerrel agyonvág minket, és mellesleg nem is tudjuk nagyon sebezni. A legyőzése után irány ki a reaktorból, mivel csak tíz percünk maradt. A lift előtt beszéljetek Jessie-vel és a többiekkel – ők kinyitják az ajtókat. Végül is kijutunk a reaktorból, ahol Barret felszólít, hogy menjünk a rejtekhelyre. Menjünk az egyetlen lehetséges irányba. Út közben összefutunk egy titokzatos virágos lánnyal, akitől ha akarunk vehetünk virágot. Menjünk tovább, míg néhány izgága Shinra katona megtámad minket. Ha akarunk, harcolhatunk velük, de menekülőre is foghatjuk a dolgot a végeredmény ugyanaz, a vonat tetején landolunk. Miután kibeszéltünk magunkat Barretékkel, kövessük őket. Beszéljünk mindenkivel – főleg Jessie-vel, aki felvilágosít minket, hogyan is működik Midgar. A lényeg az, hogy Midgar szektorokból áll, amin a gazdag emberek élnek. A szektorok alatt a nyomornegyedek találhatók, itt laknak a szegények. Egy kis idő múlva befut a vonat és megérkeztünk az AVALANCHE rejtekhelyére, a 7-es szektor nyomornegyedébe – az állomásról balra menjünk, ne jobbra! Nézzünk szét a városban, majd menjünk be a bárba, ahol találkozunk egy TIFA nevű hölggyel, aki Cloud gyerekkori barátja – itt van még Barret kislánya Mareline is. Ereszkedjünk le Barrethez a lifttel a flippergép mellett és beszéljünk vele, majd fel Tifához, aki nem akarja, hogy elmenjünk – valamint levezeti a Barret és Cloud közötti nézeteltéréseket. A rövid visszaemlékezés után Barret jelenik meg, aki megadja a tartozását 1500 gil-t. Másnap reggel Barret megkér, hogy magyarázzuk el neki a matériák működését, ha nem lennénk tisztában, ezzel ezt tegyük meg. A következő küldetés felrobbantani az 5-ös szektor reaktorát, ám ehhez Barret-en kívül Tifa is csatlakozik hozzánk – Tifa a játék leggyengébb embere, talán csak a limitjei miatt érdemes a csapatban taratani. Még mielőtt a vonathoz mennénk, vizsgáljuk át a 7-es szektor minden egyes helyszínét, például vegyünk fegyvereket, matériákat, beszéljünk mindenkivel. A Beginer's Hall nevű helyen van egy All matéria is, ez fontos! Ha mindent átvizsgáltunk mehetünk a vonathoz – ám előtte még rendezzük be a matériáinkat. A vonatban – rövid beszélgetés után – akad egy kis probléma, így menekülnünk kell mindig a következő kocsiba – csak gyorsan, mert letelik az idő. Végül az alagútban landolunk, ahol felfelé induljunk el. Kezdjünk mászkálni – át kell mászni néhány akadályon. Rövid járkálás után a reaktorba csúszdázunk, ahol ugyanabba az irányba menjünk, mint az előző reaktorban. Rakjuk le a bombát, most megint történik valami Clouddal, ám ez most még érdekesebb, mint eddig. Irány a lift – fel a lépcsőn – majd egy irányítópanelhez jutunk, ahol a többiekkel egyszerre nyomjuk le a gombot. Ha kinyílt az ajtó menjünk tovább ki a reaktorból. Hoppá, Shinra katonák mindenhol, sajnos csapdába csaltak minket. Nemsokára megjelenik a Shinra főnök, az Elnök. Ő habratyol valamit egy SEPHIROTH nevű emberről meg arról, hogy most leszámol az AVALANCHE lázadókkal. Erre a célra már ide is rendelte legújabb fegyverét, egy robotkatonát. Az ő legyőzése nem okoz gondot, gyerekjáték lesz elintézni. A robbanás után Cloud lezuhan, ám szerencséjére egy templomtető és egy virágágy felfogja őt. A már ismert virágos lány ébreszt minket akit AERIS-nak hívnak. Beszélgessünk el vele. Időközben egy fura fekete ruhás fickó jön be a templomba. Aeris elmondja, hogy szüksége lenne egy testőrre, aki kijuttatja őt innen a templomból, mivel a Shinra valamiért üldözi őt. Szóval ki kell menteni Aeris-t. Itt megismerkedünk a játék – szerintem legjobb figuráival – a TURKS-ökkel. Még csak egy tagjukkal találkozunk RENO-val. A Turks-ök végzik a Shinrának a piszkos munkát – értsd. gyilkolás, emberrablás, zsarolás stb. Én személy szerint imádom a Turks-öket – mindig egy jellegzetes "csettintgető" zene jelzi a jelenlétüket és talán ők a FF VII legkarakterisztikusabb szereplői. Szóval ott tartottunk, hogy menekülünk, ám időközben Aeris-t egy kis baleset éri mivel lezuhan – az egyszerűség kedvért Aeris-szal meneküljünk a katonák elöl ("Run" paranccsal) – harcolhatunk is, vagy a hordókat is dobálhatjuk az ellenfeleink fejére, döntsük el mit teszünk. Végül a tetőre érkezünk, majd pedig ki a szabadba. Itt Aeris megkér, hogy kísérjük haza. Aeris-tól megtudjuk, hogy aki katona volt, annak egy fura ragyogás van a szemében, ez a Mako-nak köszönhető. Aeris első szerelme is katona volt, innen tudja ő ezt. Most épp az 5-ös szektor nyomornegyedében vagyunk. Aeris háza balra és fent van – más irányba nem is lehet menni. A kis falut vizsgáljuk meg és tegyük a szokásos dolgokat azaz fegyver, karpáncél, matéria és tárgyvásárlás, ezt utoljára írtam le, innentől kezdve minden városban az legyen az első, hogy cuccokat veszünk. Ha végeztünk menjünk Aeris házához (innen jobbra van), ám még mielőtt bemennénk, jobbra vegyük fel a cuccokat. Bent a házban megismerjük Aeris anyját ELMIRÁT, majd Cloud elmeséli a tervét, miszerint eljut Tifához a 7-es szektorba, ám ehhez előtte még át kell mennie a 6-oson. Ehhez Aeris akar segítséget adni, ám Elmira arra kér minket, hogy amíg alszunk, hagyjuk ott Aerist. Mikor kimegyünk a szobából, amíg le nem megyünk a lépcsőn ne használjuk a futást, mert Aeris rögtön északrevesz minket. Menjünk balra a 6-os szektor felé, a bejáratnál Aeris vár ránk és rövid csevegés után csatlakozik hozzánk. Ha eddig az Order paranccsal nem hoztuk Aeris-t egy szintbe Cloud-dal, akkor ezt most tegyük meg. A romokon keresztül menjünk felfelé a játszótérre – alulról lehet felmenni a rózsaszín rúdon. A játszótéren elbeszélgetünk, majd egy Chocobo szekér érkezik, melyen Tifa is rajta van, elég fura öltözékben. A kocsi elhajt, Aeris pedig utána megy, kövessük tehát őt. Egy Wall Market nevű helyre jutottunk, ahol Aeris újra csatlakozik. Miután átvizsgáltuk a városrészt, menjünk jobbra a Honney Bee Inn bejáratához (a kulcsot a közelben álldogáló embertől kapjuk, többször beszéljünk vele), ahol kérdezzük ki az itt állókat. Az egyik embertől megtudjuk, hogy Tifa egy Don Corneo nevű ember házában van, aki a Wall Market legerősebb embere és ő uralkodik itt. Menjünk felfelé Corneo házához és beszéljünk a kapuőrrel. Mint megtudjuk, ide csak nők léphetnek be, tehát elméletileg csak Aeris mehetne, ám ezt Cloud nem engedi, mivel aki ide belép, annak el kell töltenie egy éjszakát Don Corneo-val. Aeris-nak azonban van egy remek ötlete, méghozzá az, hogy öltözzön Cloud nőnek, és akkor beléphet ide. Cloud kezdetben tiltakozik ám – más megoldás nem lévén – belemegy a dologba. Látogassuk meg a ruhaboltot és beszéljünk az eladóval. Az üzlet tulajdonosa éppen a kocsmában van, így megkérnek minket, hogy hozzuk haza. Irány tehát a kocsma, ahol beszéljünk az öreggel, majd menjünk vissza a ruhásboltba (ha részleteket akartok olvasni a nőnek öltözésről, lapozzátok fel a '99/6-7 számunkat). Itt Cloud-nak szüksége van még egy apróságra, amivel rendbe hozhatja az összképet. Menjünk az edzőterembe és beszéljünk a főnökkel, majd vegyünk részt a felülés versenyben. Miután megkaptuk a cuccot, irány vissza a ruhásboltba. Némi közjáték után végre átöltözünk és mehetünk Corneo-hoz. Bent menjünk a pincébe, ahol Tifa várakozik. Kicsit meglepődik, hogy mit is keresünk itt, ám Cloud hamarosan megnyugtatja, hogy csak ki akarja szabadítani. Tifa elmondása szerint azért van itt, mert a Shinra tervez valamit a 7-es szektorral és erről Corneo tud valamit, így Tifának kellene kiszednie Corneo-ból az információkat. Ám ezt Cloud – a helyzetre való tekintettel – nem engedi. Aeris-nak azonban van egy remek ötlete, mivel Corneo minden nap három lány közül választ, hogy kivel töltse az éjszakát. Aeris számítása szerint meg is vannak hárman, igaz Cloud-nak ez eleinte nem tetszik, ám végül mégiscsak belemegy a dologba. Miután Corneo választott egy szobába kerülünk, ahol – rövid járkálás után – nyírjuk ki Corneo embereit (már ha nem Cloud-ot választja Corneo). Miután végeztünk, menjünk megmenteni a csajokat. Szerencsére sikerül Corneo-t megzsarolni – ha nem beszél, embereink levágják azt, ami neki a legfontosabb – így Corneo úgy vall, mint a víz folyás. A Shinra azt tervezi, hogy szétrombolja a 7-es szektort tartó oszlopot, így a szektor rázuhan a nyomornegyedre, megölve mindenkit – ezzel akarja a Shinra elpusztítani az AVALANCHE-t. Persze miután elpusztult a szektor, a Shinra úgy állítják be, mintha az AVALANCHE tette volna. Corneo átveri Cloud-ékat, így ők a csatornában landolnak. Ezután jön egy kis bevágás, melyben a Shinra elnök is elmondja a tervét REEVE-nek, a Shinra építésügyi miniszterének, aki ellenzi azt (ő az egyetlen a Shinránál aki jó ember). Szóval a csatornában vagyunk ahol – miután elcsevegtünk a csajokkal – egy szörny támad ránk, akit nem lesz túl nehéz elintézni. Ezek után induljunk az egyetlen lehetséges irányba. Szépen szedjünk fel mindent, és siessünk, mivel a Shinra már megtámadta a 7-es szektor tartóoszlopát – annyira azért nem kell sietni, mert időlimit nincsen. Ha kiértünk a csatornából a vonatoknál landolunk. Itt csak át kell mászni a vonatokon, mindenhol van valahol egy járat, ahol el lehet menni. Végül néhány vonatot kell beindítani a tovább jutáshoz, de ez nem okozhat gondot. Ahogy megérkezünk láthatjuk, hogy az oszlop már ostrom alatt van, ám Barret-ék még tartják a frontot. Mielőtt elindulnánk segíteni, Tifa megkéri Aeris-t, hogy vigyázzon Barret kislányára, Mareline-re. Kezdjünk felfelé mászni a tartóoszlopra, és mégse álljunk Barret-ig. Ahogy megérkezünk Reno is előjön és beindítja a bombát. Most megkell küzdeni Reno-val. Ha valakit a piramissal megbénít, támadjuk meg azt az embert akire rárakta, így eltüntethetjük. Vigyázzunk, mert ha mindhárman kapnak egy ilyet, akkor megnézhetjük a Game Over képernyőt. Ettől eltekintve nem lesz nehéz elintézni, mondjuk jó Turks szokás szerint úgyis el fog menekülni, ha győzünk. Ezután a Turks-ök, főnöke Tseng jön elő, aki helikopterén elrabolja Aeris-t, majd angolosan távozik. Barátaink hiába próbálják hatástalanítani a bombát az felrobban, így Barret hátába kapaszkodva menekülnünk kell egy kötélen át a 6-os szektorba. Végül a 7-es szektor elpusztul az itt élő emberekkel együtt, beleértve az AVALANCHE tagjait is. Mareline-nek szerencséje volt, ugyanis Aeris az utolsó pillanatban biztonságba helyezte. Irány tehát Aeris háza, hátha valamit megtudunk a kislányról – izgalmas, hogy Cloud-dal megint érdekes dolog történik, vajon mi lehet ez? Aeris házában Elmirát találjuk, aki elmondja, hogy ő csak Aeris mostohaanyja. Az igazi anyja a vonatállomáson halála előtt bízta Elmirára Aeris-t. Ő egy különleges lány volt,

mivel egy különös ősi népcsoporthoz tartozik – az Ancients-ekhez – akik már eltűntek a földről. Ezek az emberek – mint Aeris – különleges képességekkel vannak megáldva (tudnak beszélni a bolygóval), ezért fontos Aeris a Shinrának, kísérletezni akarnak vele. Végül is Aeris megmentette Mareline-t, aki Barret legnagyobb örömére itt van a házban. A kis csapat elhatározza, hogy kiszabadítja Aerist, ám ez nem lesz könnyű, mivel a lányt a Shinra főhadiszálláson tartják fogva. Először menjünk a Wall Market-be, egészen pontosan a fegyverboltba, ahol a boltos mellett van egy másik ember is, akivel beszéljünk. Ő valami cuccot akar eladni nekünk, bízunk meg benne és vegyük ezt meg – kell a továbbjutáshoz (elem). Ezután menjünk a gyerekek után a falhoz, ami tele van firkákkal. Itt van egy nagy cső, amin fel lehet mászni. Ezt tegyük meg és menjünk felfelé. Útközben a kis gépekbe be kell rakni a boltostól vett elemet, akkor beindíthatjuk a gépeket, pl. a propellert és így tovább mehetünk. Fent a lengő csőnél csak a jó időzítés a fontos – ki kell tapasztalni, hogy mikor nyomjuk meg a Kört. Ha ezt az akadályt is sikeresen vesszük, bejutunk a Shinra főépületbe. Itt két lehetőségünk van a bejutásra: választhatjuk a főbejáratot sok-sok harccal, vagy mehetünk a hátsó bejáraton is. Én az előbbit javaslom, mivel az utóbbinál 60 emeletet kell megtennünk gyalog lépcsőn – ez iszonyú unalmas, a másik legalább izgalmas. Bármit is választunk, az 59-edik emeleten kötünk ki. Itt nyírjuk ki a katonákat, akkor megkapjuk a 60-adik emelet kulcsát. Itt az oszlopok mögött rejtőzve kell áthívni Barret-et és Tifát, vigyázzunk, ha észrevesznek minket, akkor megtámadnak és kezdhetjük az egészet elölről. Amikor elfordulnak a katonák akkor hívjuk a többieket. A következő emeleten diskuráljunk mindenkivel, de aki Aeris-ról beszél azzal többször is, mivel ő adja a 62-edik emelet kulcsát. Csacsogjunk Midgar polgármesterével DOMINO-val. Ha jól válaszolunk a feltett kérdésére, hogy "Mi a kedvenc szava", akkor egy Elemental matériát kapunk. A baj az, hogy minden játéknál más és más a kedvenc szava, általában három szó szokott lenni gyakoriság szerint (eddig ezek voltak): Bomb, Mako, és volt már King is. Ha kitótoztuk melyik az, megkapjuk a 65.-ik emelet kulcsát. A 63.-ik emelet kicsit trükkös. Van három kupon, amelyeket beválthatunk a gépnél, de csak egyszer. Az ajtók zárva vannak, és hármat nyithatunk ki belőlük. Össze lehet/kellene szedni három tárgyat. A megoldás a szellőzők használatában rejlik, így pont elég lesz a három ajtónyitás. Ha megvagyunk mehetünk tovább. A 64. emeleten kialudhatjuk magunkat és menthetünk is. Kutassuk át a szekrényeket, az egyik gépbe bedobhatunk 250 gilt, ám nem ad ki semmit! Belerúgni nem lehet, ám ha visszajövünk ide a 2-es CD-n... A 65. emeleten sok-sok dobozt találunk és egy nagy Midgar modellt. A dobozokban a modell darabjai vannak, ha helyrerakunk egy darabot, mindig kinyílik egy újabb doboz. Ezt egészen addig kell csinálni, míg az utolsó dobozból meg nem kapjuk a 66. emelt kulcsát. Itt fussunk a WC-be és másszunk fel a szelőzőbe. Másszunk előre, ahol kihallgathatjuk, ahogy a Shinra miniszterek tárgyalnak. Név szerint: az elnök, HEIDEGGER, SCARLET, az idióta PALMER, illetve a rendes Reeve. Mint kiderül a Shinra valami féle Ígéret Földjét (Promised Land) keres, ahol végtelen Mako található, és itt akarják felhúzni Neo-Midgart. A hetes szektort Reeve bánatára nem állítják helyre és – Reeve tiltakozása ellenére – az adókat is emelni készülnek. Később megjelenik egy HOJO nevű figura, aki valamiféle kísérleteket végez. Másszunk ki a szelőzőből és menjünk a 67. emeltre. Kövessük Hojo-t. Nézzünk be az ablakon, ahol egy JENOVA nevű lény található. Közben a burában megjelenik egy oroszlán szerű élőlény. Menjünk Hojo után a lifttel és nézzük mi történik. Hojo nekiáll kísérletezni Aeris-szal, és nekiereszti az oroszlán formájú lényt. Barret azonban szétlövi az üveget, az állat pedig Hojo-nak ugrik. Aeris szerencsére sértetlenül kiszabadul, ám a lift egy szörnyet hoz elő. Nagy meglepetést keltve az oroszlán megszólal, és mint kiderül nagyon intelligens lény, akinek a fajtája már évszázadok óta él a földön – ő az utolsó tagja. A neve – persze nem az igazi – Red XIII. Ő most segíteni fog elintézni a főellenséget. Válasszuk ki, hogy kivel akarunk ellene küzdeni. Használjunk ellene tűztámadásokat, de Poison-t semmiképpen se! Elintézni nem lesz nehéz, ha sikerül, válasszunk egy nekünk tetsző csapatot. Találunk egy sárga matériát, az Enemy Skill-t, amelyet rakjunk fel valakinek. Ezzel ellenfeleink bizonyos varázslatait tanulhatjuk el, ha megcsinálják az adott emberünk ellen. Vannak nagyszerű és kevésbé jó Enemy Skill varázslatok, érdemes fenntartani valakinél. Menjünk fel a rácsra és beszéljünk az emberrel, aki nekünk adja a következő kulcsot. Menjünk a 66. emelet liftjéhez. Itt megismerjük RUDE-ot, aki – az öltözékéből gondolom már kitaláltátok – egy Turk. Elfognak minket és az elnök elé visznek, aki beszámol az előbb említett nagyravágyó terveiről. Nem sokára a 67. emelt börtönében találjuk magunkat, ahol beszéljünk mindenkivel, majd térjünk aludni. Másnap reggel fura dolog történik. Az ajtó nyitva van, kint pedig egy szétkaszabolt katona fekszik. Riasszuk fel Tifát, majd a többieket is. Miután megvizsgáltuk a hullát, kövessük Red XIII-mat és a vércsíkot. Mindenhol hullák, vér és karmolások, vajon mi történhetett? Nemsokára láthatjuk, hogy Jenova eltűnt. Kövessük tovább a nyomokat egészen az elnök szobájáig. Fent nagy meglepetésünkre az elnök hulláját fedezhetjük fel, a hátában egy óriási karddal. Cloud ismeri ezt a kardot, ez nem másé, mint a sokat emlegetett Sephiroth-é, akiről azt hitték, hogy meghalt évekkel ezelőtt (ám most kiderül, hogy mégis életben van). Azt azonban, hogy mi a célja senki nem tudja. Egy biztos, nem egyezik a célja Cloud-éval. Hamarosan az idióta Palmer is előjön, aki látta is Sephiroth-ot. Barret azt gondolja, hogy ezzel vége a Shinrának, de téved, mivel megjelenik az elnök fia RUFUS, aki most átveszi az irányítást a cég felett. Most jön a játék legfelpörgetettebb része: Cloud felszólítja a többieket, hogy hagyják rá Rufus-t, aki be akarja fűzni barátainkat, persze sikertelenül. Rövid idő múlva Aeris-t irányíthatjuk, ám előtte VEGYÜK LE Cloud és Tifa matériáit és rakjuk fel Aeris-nak, Barret-nek, és Red XIII-nak. Menjünk a lifthez, ahogy megnyomjuk a gombot, egy nagy robot megtámad minket. Csak varázslatokkal vagy Barret-tel támadhatjuk, mivel a lift miatt nem tudunk átugrani a túloldalra. A villám varázslatot nagyon nem szereti. Ha győzünk ne örüljünk, mivel egy újabb robot vár ránk, de ő se szereti a villámot. Ha győzünk VEGYÜK LE a többiek matériáit és helyezzük fel Cloud-nak. Most össze kell csapni Rufus-szal. Beválik ellene a Poison, és a villám támadások. Először a kutyáját intézzük el. Miután győztünk elmenekül, mi pedig menjünk Tifához. A többiek éppen leérkeznek, most jön az egyik legjobb rész a motorozás. Előtte válasszuk ki a csapatunkat, és szereljük fel őket matériákkal. A feladat egyszerű: meg kell védeni a kocsit a Shinra katonáktól. Csapkodjuk őket, mint a legyeket (Négyzet, Kör). Végül a motorozás után egy újabb főellenséghez jutunk, aki szintén nem bírja a villámokat. A győzelem után hőseink elhatározzák, hogy kiderítik, valójában ki is ez a Sephiroth, mit akar, és hogyhogy életben van? Ehhez azonban követni kell őt, ez lesz tehát a fő feladat most. Válasszuk ki tehát a csapatunkat és hagyjuk el Midgart.

KALM

Végre kikerültünk a világtérképre, ahol bármikor menthetünk. Barret szerint egy KALM nevű várost kell megtalálni, ahol majd Cloud elmondhatja, hogy mit tud Sephiroth-ról. Kalm Midgartól észak-keletre található, egy kis falucska Midgarhoz képest. Érkezés után menjünk be a szállodába és figyeljük, ahogy Cloud mesélni kezd Sephiroth-ról. Öt éve ismerkedett meg vele Cloud, miután katonának állt. Jó barátok lettek és együtt küldték őket küldetésre egy NIBLEHEIM nevű helyre. Itt a helyi Mako reaktor környékén, illetve a városban szörnyek jelentek meg, az likvidálásukra küldték oda Sephiroth-ot és Colud-ot. Mellesleg Nibleheim Tifa és Cloud szülővárosa is egyben. A kocsiban történő rövid utazás után valami megtámadja hőseinket és rövidesen kiderül, hogy egy sárkány az. Megijedni azonban nem kell, mivel Sephiroth két ütésből elintézi a szörnyet – ez a Sephiroth iszonyatosan erős! A harc után megérkezünk Nibelheim-be, ahol az emberek lassan előmerészkednek. Sephiroth családfájáról kiderül, hogy az anyja Jenova, az apjáról pedig nem beszél. A Jenova név hamar szemet szúr Barretnek, ugyanis arról a Jenováról van szó, amivel vagy akivel találkoztunk a Shinra székházban – Sephiroth tehát azért járt ott, hogy kiszabadítsa az anyját. Miután megérkeztünk a városba nézzünk szét egy kicsit. Sok dolgot nem tudunk csinálni, de azért érdemes megnézni Tifa házát, valamint Cloud anyját. Ha végeztünk menjünk be a szállodába Sephiroth után, és beszéljünk vele többször is, végül térjünk nyugovóra. Másnap a városbeliek már várnak, és az egyikük csoport képet készít Tifával, Sephiroth-tal és Cloud-dal. Ezek után elindulunk a Mako reaktorhoz. Útközben a híd leszakad, így már csak négyen megyünk a reaktorhoz, név szerint: Cloud, Tifa, Sephiroth, és egy KÉK Shinra katona. Miután visszakaptuk az irányítást lépjünk a menübe és vizsgáljuk meg Sephiroth-ot. Minden matériája master szinten van, iszonyatos erős, felfoghatatlanul sok HP-je van, egyszóval nagyon bika karakter. Ideje megkeresni a reaktort, nem lesz nehéz, ugyanis a hegyekben általában mindig egy irányba mehetünk. A harc nem okozhat különösebb gondot, hisz Sephiroth velünk van, és minden lehetséges ellenfelet a legerősebb elementális támadásokkal elintéz. A reaktorba Sephiroth és Cloud megy be – Tifa kint marad, mivel nem léphet be – majd megvizsgálják a hibás alkatrészeket. Bent a Shinra a Mako energiával szörnyeket állít elő és különböző biológiai kísérleteket folytat. Egyébként ha a Mako energia kikristályosodik, akkor matéria lesz belőle, erről tart leckét Sephiroth. Vizsgáljuk meg a kamrákat, az egyikbe bele is kell nézni. Ezek után Sephiroth-tal valami történik, mivel a szörnyek láttán fura emlékek törnek fel benne – mintha valamilyen formában ő is részese lett volna egy biológiai kísérletnek. Miután kiszabadult az egyik szörny Kalm-ban találjuk magunkat, ahol mentsünk, majd hallgassuk tovább Cloud-ot. Nibelheim-ben közben Sephiroth az öreg házba megy, amit a helyiek egyszerűen csak Shinra szállónak hívnak, mivel régen a Shinrától laktak itt emberek. Itt Sephiroth a könyvtárban kutatásokat végez a múltjáról és az eredmény nem mindennapi. Miután beszéltünk vele a könyvtárban, másnap reggel újra látogassuk meg. Ekkorra azonban Sephiroth teljesen megváltozott, mondhatni megőrült az igazságtól, amit nem tudott. Évekkel ezelőtt egy "Jenova terv" nevű biológiai kísérlet során Sephiroth-ot előállították, mint valami terméket. Jenova egy 2000 éves szövet volt, méghozzá egy Ancient (mint Aeris) és a tudósok, elsősorban vezetőjük PROFESSZOR GAST célja az volt, hogy előállítsanak egy olyan harcost aki Jenova tudásával és az Ancient-tek különös képességeivel rendelkezik. Nagyjából ez a lényege, amit itt Sephiroth elmond nekünk, majd angolosan távozik. Prof. Gast azonban meghalt, és nem tudta elmondani Sephiroth-nak az igazságot (ismerték egymást), ezért érintette Sephiroth-ot ez ilyen megrázóan. Kiérve a városba láthatjuk, hogy Sephiroth végzett mindenkivel és felégetett mindent – teljesen elpusztította Nibelheim-et. Végül is a reaktorban kötünk ki, ahol menjünk Sephiroth után, aki elintézi Tifát, majd belép Jenovához. Ezután Cloud és Sephiroth néz farkasszemet egymással, ám, hogy a kettőjük harca során mi történt nem derült ki, mivel ennél többre Cloud nem emlékszik. Csak az biztos, hogy meglepő módon (ha figyelembe vesszük, hogy Sephiroth milyen erős) Cloud életben maradt Tifával egyetemben. Ezzel vége is a történetnek, folytathatjuk tehát a játékot. Menjünk Barret után, mire kapunk egy új menüt a PHS-t. Ezzel a világtérképen és a mentőhelyeken választhatunk magunknak csapatot, innentől kezdve ez lesz az egyik legfontosabb menü, hisz most már – általában – szabadon válogathatunk, hogy kivel harcolunk. Ezek után vizsgáljuk át Kalm-ot, főként a szálódában lévő szekrényt az emeleten. Itt van egy cucc, ami túl magasan van, ezért bele kell rúgni a szekrénybe (sokszor nyomjunk rá). Ekkor leesik egy Megalixir, ami a teljes csapatnak HP-jét és MP-jét a maximumra tölti, úgyhogy ezt csak vészesetben használjuk (a játék legvégén kell, hogy legyen néhány Megalixir nálunk). Ha városkában mindent átvizsgáltunk és elvégeztük a szokásos dolgokat, menjünk ki a térképre és induljunk keletre.

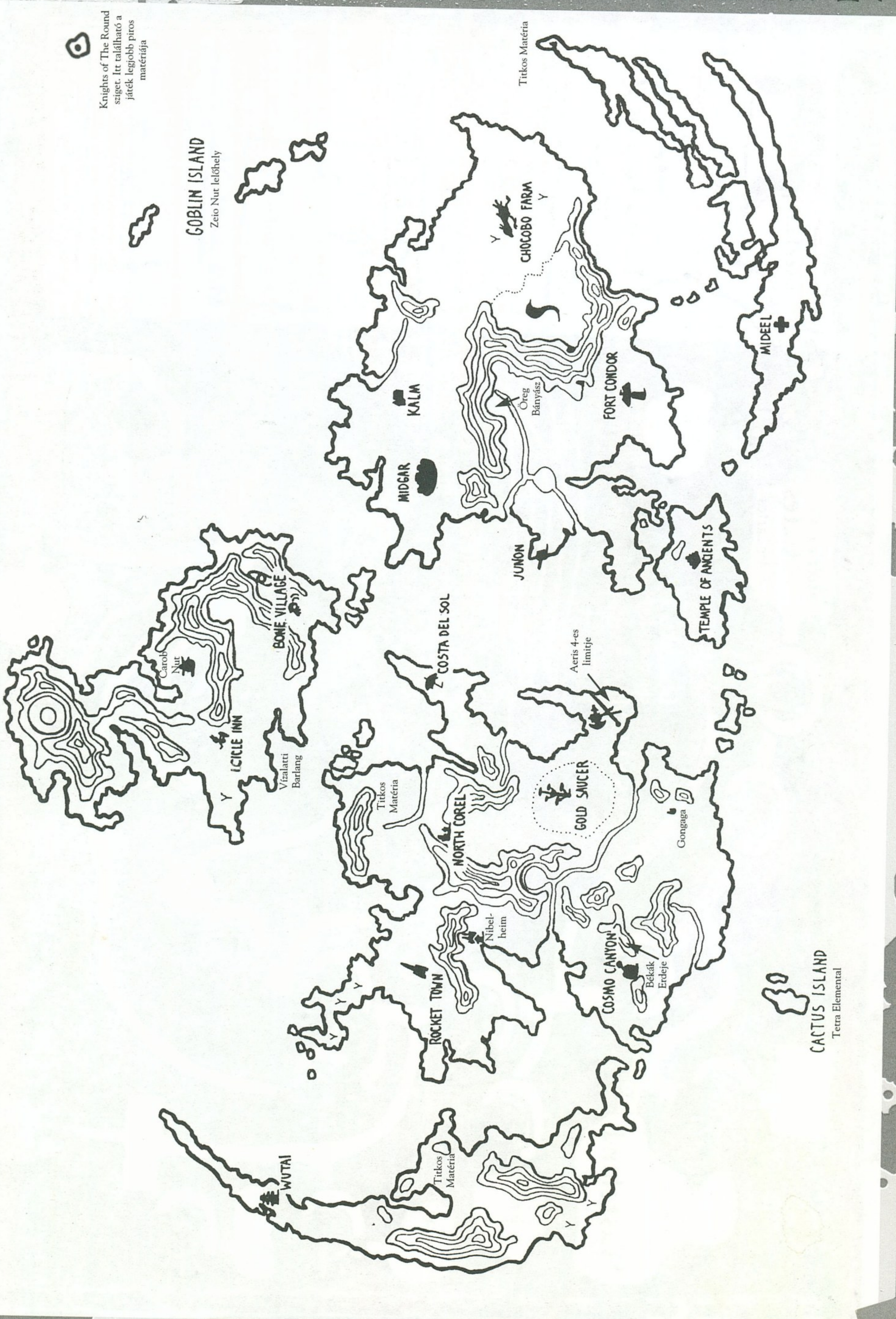
BEMUTATKOZIK A CHOCOBO

Kelet felé haladva gyűjtsünk egy kis pénzt, kb. 5000 gilt, amíg el nem érünk egy kis házhoz, a CHOCOBO FARM-ra. Itt ha kikérdezzük az itt lakókat megtudjuk, hogy délen a homokban egy tíz láb magas kígyó – aminek Midgar Zolom a neve – támadja meg az arra járókat. Ezt ha akarjuk le is ellenőrizhetjük, ám úgy készüljünk, hogy a kígyóval történő találkozást nem lehet túlélni, mivel nagyon erős (legalábbis most még nem). A farmon azt is elmondják, hogy egy fekete ruhás fickó – Sephiroth – is délre indult. Nézzünk szét a farmon, ahol megtudjuk, hogy csak Chocobo-val mehetünk át a homokon, úgy, hogy ne támadjon meg a kígyó – Sephiroth Chocobo nélkül indult el. Mivel nekik épp elfogyott a Chocobo-juk, nekünk kell egyet fogni. Ehhez az istállóban sétálgató gyerektől vegyünk egy Chocobo Lure nevű matériát, amit tegyünk is fel. A gyerek árul még különböző Chocobo kajákat, amiből szintén vegyünk néhányat. Menjünk ki a térképre és járkáljunk a Chocobo lábnyomokon, amíg elő nem jön a várva várt madár. Nehogy megtámadjuk, mert elszökik, ehelyett dobjuk neki a megvett kajákat – az ellenfelet azonban nyírjuk ki, de gyorsan! Ha megvan a madár menjünk vele délre a Mythril bányába. Előtte azonban láthatjuk, hogy mit művelt Sephiroth a Midgar Zolom-mal!

Veres Miki

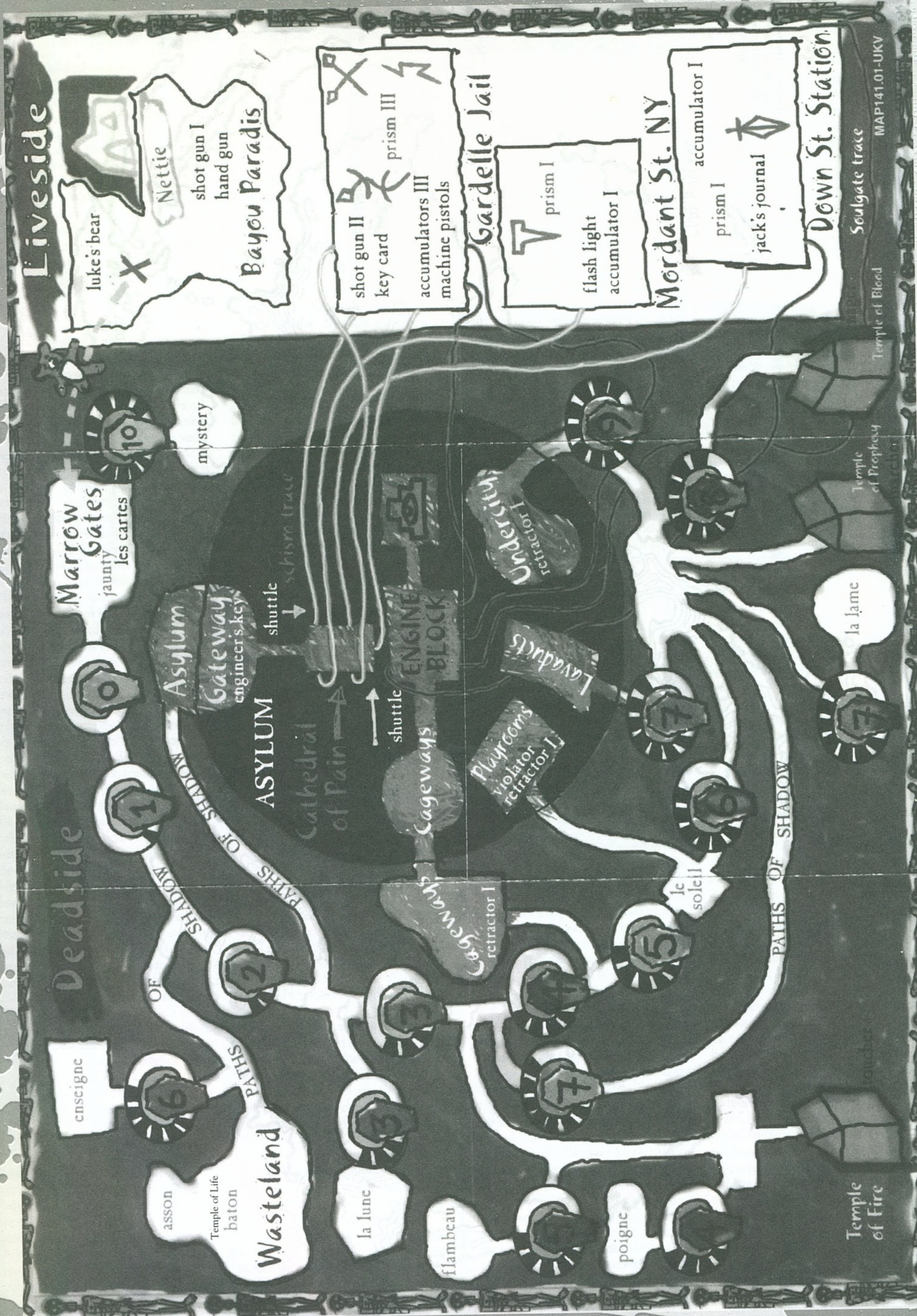
(Folytatás a következő számban.)

FINAL FANTASY VII TÉRKÉP



A térképet Horváth Tamás készítette

SHADOW MAN TÉRKÉP (+ TÁRGYAK + AJTÓK)



PLAYSTATION KÓDOK

Annyian, de annyian írtatok, telefonáltatok, e-maileztetek, az elmúlt időszakban a kódok miatt, hogy úgy gondoltam a szárnyaim alá veszem őket. Innentől kezdve már nincs bocsánat! Minden hónapban a legfrankóbb játékokhoz közöljük majd a cheateket, melyeket egytől egyig kipróbáltam, tehát minden működik! Bár ehhez kompromisszumot kellett kötnöm, így csak a boltban is megvásárolható PAL játékokhoz működnek a kódok, csalások. Várom mindazok leveleit, akik általunk le nem közölt kódokkal rendelkeznek, vagy valamilyen játékhoz segítséget kérnek. Azt nem ígérhetem, hogy minden egyes levélre meg lesz a megoldás, de minden erőmmel az ügyön leszek. Hát, akkor jó szórakozást!

Bagó Péter

ASTERIX

Cheat mód:
A Language Selection képernyőn tartsd lenyomva a Háromszöget és add be a Fel, Jobbra, Le, Balra, Balra, Le, Jobbra, Fel kombinációt. Ha sikeresen jártál el, a Cheat Mode Active felirat megjelenése jelzi. A főmenüben a New Game menüpont választása után tűnik fel az a választó menü, amiben az összes pályát választhatod.

BOMBERMAN FANTASY RACE

Godzilla lépték:
Pauzáld le a játékot és add be az L1, L1, R1, R1, Le, Fel, Kör kombinációt. Visszatérve a játékba sokkal vaskosabbak lesznek lépteid.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Minden pálya:
Azon a képen, ahol a pályát kell kiválasztanod, állj rá egy kérdőjeles (azaz még elérhetetlen) pályára. Tartsd lenyomva az R1 és L2 gombokat, majd add be az X, Négyzet, R2, L1, Kör, X, Négyzet, Négyzet, Négyzet kombinációt. Ezentúl az összes pályára beléphetsz.

CROC 2

Bonusz gyémántok:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra kombinációt. Ha jól csináltad, egy hangjelzést kell hallanod. Kezdj el játszani, és amikor csak szükséged van rá, nyomd le az R2 és Négyzet gombokat egyszerre. 100 gyémánttal leszel gazdagabb, és ez a folyamat bármennyiszer megismételhető.

Cheat menü:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Háromszög, Balra, Balra, Jobbra, Négyzet, Fel, Fel, Balra, Kör kombinációt. Ha jól csináltad, egy hangjelzést kell hallanod. A játékban az L2 és R2 együttes lenyomásával kerülsz a csaló menübe.

Végtelen energia:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Kör, Le, Balra, Fel, Jobbra, Háromszög, Le kombinációt. Ha jól csináltad egy hangjelzést kell hallanod. Ezután a játékban bárki hozzád érhet, de nem sebződsz.

DEATHTRAP DUNGEON

Pályaválasztás:
A főmenüben (ahol a 3 koponya van) add be az L1, R1, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör, R1, L1 kombinációt. Egy hangjelzés után lépj a Load Game menübe és válaszd ki a neked tetsző pályát.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Pályaválasztás:
Pauzáld le a játékot és add be a Le, Le, Le, Le, Le, Le, Le, Le, Fel kombinációt. Lépj vissza a főmenübe, ahol az új Time to Kill opcióra állva a Balra/Jobbra gombokkal választhatod ki a kívánt küldetést.

Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot és add be az L2, R1, L1, R2, Fel, Le, Fel, Le, Select, Select kombinációt.

Szuper fegyverek:
Pauzáld le a játékot és add be az R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select, Select kombinációt.

Végtelen töltények:
Pauzáld le a játékot és add be a Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Select, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Select kombinációt.

Minden fegyver:
Pauzáld le a játékot és add be az L1, L2, Fel, L1, L2, Le, R1, Jobbra, R2, Balra kombinációt.

Minden tárgy:
Pauzáld le a játékot és add be az R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2 kombinációt.

Minden kulcs:
Pauzáld le a játékot és add be a Fel, Jobbra, Fel, Balra, Le, Fel, Jobbra, Balra, Jobbra, Le kombinációt.

Láthatatlanság:
Pauzáld le a játékot és add be az L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1 kombinációt.

Dupla magasság:
Pauzáld le a játékot és add be a L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2 kombinációt.

Nagyfejű Duke:
Pauzáld le a játékot és add be az R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Fel kombinációt.

Kisfejű Duke:
Pauzáld le a játékot és add be az R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Le kombinációt.

Nagyfejű ellenfelek:
Pauzáld le a játékot és add be az R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Balra kombinációt.

Kisfejű ellenfelek:
Pauzáld le a játékot és add be az R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Ideiglenes sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot és add be az R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2 kombinációt.

Rogue Trip videóklip:
A GT Interactive logo alatt tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat.

FORSAKEN

Cheat menü:
A főmenüben állj rá az Options pontra és gyorsan (nagyon gyorsan) add be a Balra, Jobbra, Balra, X kombinációt.

LIVE WIRE

Pályaválasztás:
A pályaválasztó képernyőn tartsd lenyomva a Háromszöget és add be a Balra, Le, Fel, Jobbra, Balra kombinációt. Így a fel/le gombokkal választhatsz az al pályák közül.

MEDIEVIL

Cheat mód:
Pauzáld le bármikor a játékot, tartsd lenyomva az L2 gombot és add be a Le, Fel, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör, Le, Fel, Négyzet, Háromszög kombinációt. Az így megnyíló Cheat menüpont alatt beállíthatod a sérthetetlenséget, vagy akár a pálya teljesítését.

Durvább Cheat mód:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L2 gombot és add be a Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Balra, Kör, Fel, Le, Jobbra, Kör, Balra, Balra, Háromszög, Jobbra, Kör, Balra, Balra, Háromszög, Kör, Le, Kör, Kör, Jobbra kombinációt. Itt aztán tényleg minden megváltoztatható. Minden fegyver, tetsző mennyiségű aranypénz, és többek között az összes videó megnézése.

NIGHTMARE CREATURES

Cheat mód:
A Password képernyőn írd be a Balra, Fel, Háromszög, Le, Kör, Háromszög, Négyzet, Le sorozatot. Ezzel a csaló képernyőre kerültél, ahol bármelyik pályát választhatod, végtelen folytatási lehetőségekkel ruházhatod fel magad, és akár egy szörny bőrébe is bújhatsz.

Extra fegyver:
Kapcsold be a Cheat módot, majd add be az L1, R1, L2, R2, Select kombinációt. Egy új menüpont jelenik meg, ahol bekapcsolhatod ezt a brutális pusztító eszközt.

Homályos mód:
Kapcsold be a Cheat módot, majd add be az L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, Select kombinációt. Egy új menüpont jelenik meg, ahol bekapcsolhatod a homályosítást.

Apró ellenfelek:
Kapcsold be a Cheat módot, majd add be az L2, L2, R1, R1, L1, R2, Select kombinációt. Az újonnan megjelent Reduce pontnál állíthatod be a kicsi ellenfeleket.

Zenehallgatás:
Kapcsold be a Cheat módot, majd add be az L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, Select kombinációt. A képernyő alján megjelenő Play Track Options felirat jelzi, hogy sikeres volt a kódbevitel, majd ezután a játékban a Pause képernyőn lesz egy zenehallgatási lehetőség, a Current Track opciónál, ahol a Balra, Jobbra irányokkal a CD összes számát meghallgathatod.

NINJA

Pályaválasztás:
Amikor a játék elején a lépernyőn a Checking Memory Card szöveg megjelenik, add be az L2, L2, L2, R2, R2, R2 kombinációt. Ha sikeresen jártál el, a Del's Cheat on felirat jelenik meg. A főmenüben a New Game menüpont választása után tudsz a pályák között szelektálni.

Pufi Ninja:
Azon a képen, ahol a Press Start felirat villog, add be a Select, Select, Select, L2, L2, L2, Select, Select, Select kombinációt. A játékban duci kezekkel és fejjel fogsz látszani.

Sérthetetlenség és minden tárgy:
Pauzáld le a játékot, majd add be az L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet kombinációt. Visszalépvén a játékba csontvázzá változol, s nem tudnak sebezni az ellenfelek.

Minden fegyver:
Pauzáld le a játékot, majd add be az R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2 kombinációt. Ezzel kaptál egy fegyvert. Addig ismételd a kódot, amíg a neked tetsző fegyvert nem adja a gép.

ONE

Pályaválasztás:
A Load Game/Password képernyőn írd be: HEVYFEET.

Minden fegyver:
A Load Game/Password képernyőn írd be: MAXPOWER.

Debug menü:
A Load Game/Password képernyőn írd be: HEYBUDDY.

TENCHU

Nagy tárgykapacitás:
A tárgykiválasztó képen tartsd lenyomva az R2 gombot és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Le kombinációt. Ennek eredményeképp minden tárgyból 99 darabot vihetsz magaddal.

Titkos tárgyak:
A tárgykiválasztó képen tartsd lenyomva az R1 gombot és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Balra kombinációt. Az oldalsó polc megtelik a titkos tárgyakkal.

Többszörözés:
A tárgykiválasztó képernyőn tartsd lenyomva az L2 gombot és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Jobbra kombinációt. Minden tárgyadból egyel több lesz.

Energiafeltöltés:
Pauzáld le a játékot és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Balra kombinációt. Visszalépvén a játékba ismét 100%-on lesz az energiád.

Minden pálya:
A küldetésválasztó képernyőn tartsd lenyomva az R1 gombot és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Jobbra kombinációt. A Jobbra, Balra irányokkal szelektálhatsz a pályák között.

Ayame Sexy ruhája:
Először is válaszd ki Ayame-t. A tárgykiválasztó képen üsd be üsd be a titkos tárgyak csalást (R1 nyomva tartva, majd Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Balra), majd utána a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Jobbra kombinációt. Hatására automatikusan hozzád kerül a páncél. Kezdj el játszani, s ne csodálkozz, ha Ayame a szokásosnál lengébben van öltözködve...

Útvonalválasztás:
A küldetésválasztó képernyőn tartsd lenyomva az L2 gombot, majd add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Balra kombinációt. Ezzel a járőröző ellenfelek útvonalát változtathatod meg.

Debug menü:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva L1 + R2 gombokat, majd add be a Fel, Háromszög, Le, X, Balra, Négyzet, Jobbra kör kombinációt. Ereszd fel az L1 és R2 gombokat, majd lassan üsd be az L1, R1, L2, R2 sorozatot. A Pause felirat eltűnése jelzi, a sikeres kódbevitelt. Nyomd meg a Start-ot, hogy visszatérj a játékba, majd nyomd meg az L2 és R2 gombok együttesét. Megjelenik a csúcs Debug menü, amiben a világon mindent (szó szerint) átírhatsz!!!

2 játékos mód:
Írd be a Debug menüs csalást és lépj is bele. Válaszd a Layout Enemy opciót, majd az Add-ot. Válassz ki egy neked tetsző karaktert, majd rendeld hozzá a Pad 2-t. Válaszd a Layout Enemy-t újra, de most a Go alpontot. Fuss el minél távolabb a jelenlegi helyedről, majd utána térj vissza. Amint láthatod a megjelent szörnyet a kettes irányítóval a haverod is elirányíthatja.

SYPHON FILTER

Pályaválasztás:
Pauzáld le a játékot, állj rá a Select Mission opcióra, és sorban kezd el lenyomogatni az alábbi gombokat (tartsd őket nyomva): Kör, Négyzet, L1, R1, L2, R2, X. Egy lista jelenik meg az összes pálya nevével.

Minden fegyver végtelen tölténnyel:
Pauzáld le a játékot, állj rá a Weapons opcióra, és sorban kezd el lenyomogatni az alábbi gombokat (tartsd őket nyomva): Select, Kör, L1, L2, R2, X. Az újonnan megjelenő listán az összes fegyver rajta lesz.

Egylövéses gyilkolás:
Pauzáld le a játékot, állj rá az Objectives opcióra, és egyszerre nyomd le az alábbi gombokat (tartsd őket nyomva): Jobbra, Kör, L1, R1, R2, X. Ha jól csináltad Gabe Understood üzenetét kell hallanod. Ezután egy lövéssel ölheted meg az ellenfeleidet – kivéve a főellenségeket.

Minden videó:
Ahhoz, hogy a játékban található összes videót megnézd, az első küldetésben (Georgia Street, Washington DC) menj el a mozihoz. Állj meg az ajtaja előtt és pauzáld le a játékot. Állj rá a Sound opcióra és sorban kezd el lenyomogatni az alábbi gombokat (tartsd őket nyomva): Select, Négyzet, L2, R2, X. Gabe egy Got it beszólása jelzi a sikert. Térj vissza a játékba, ahol láthatod, hogy kinyíltak a mozi ajtajai! Menj be rajtuk, ahol is az egyetlen teremben megnézheted az animációkat. Az X-el tudod léptetni, a Starttal pedig visszalépni a játékba.

Nehezített mód:
A főmenüben sorban kezd el lenyomogatni az alábbi gombokat (tartsd őket nyomva): Kör, Négyzet, L1, L2, R2, X. Gabe egy Damn it beszólása jelzi a sikert és máris indul a pálya, de nehezítve!

THE FIFTH ELEMENT

Cheat mód:
A főmenüben add be az L1, L2, R2, R1, Select kombinációt. Egy hang jelzi a sikeres csalást. Kezdj el egy új játékot, és máris feltárul előtted a sérthetetlenség, az örök pajzs, a minden fegyver, valamint a videók megnézésének lehetősége.

TOMB RAIDER

Pályaugrás:
Az Inventory képernyőn add be az L2, R2, Háromszög, L1, L1, Kör, R2, L2 kombinációt. Lara nyög egyet, Te pedig lépj vissza a játékba és máris teljesítve van az adott pálya.

Minden fegyver:
Az Inventory képernyőn add be az L1, Háromszög, L2, R2, R2, L2, Kör, L1 kombinációt. Lara nyög egyet, s ha megnézed a fegyvereidet, láthatod, hogy mindegyik megvan maximum töltényekkel.

TOMB RAIDER II

Pályaugrás:
Tartsd lenyomva az R2 gombot és csináld végig az alábbi procedúrát: először lépj balra, majd rögtön utána jobbra, s megint balra, hátra és előre. Ekkor engedd fel az R2-t és már kezdj el körbe forogni. Ez azt jelenti, hogy tartsd lenyomva folyamatosan a balra, vagy jobbra irányt. Fordulj körbe a saját tengelyed körül háromszor, majd rögtön ugorj, az Előre + Négyzet kombinációval, és fénysebességgel nyomj mellé Kört.

Minden fegyver:
Tartsd lenyomva az R2 gombot és csináld végig az alábbi procedúrát: Először lépj balra, majd rögtön utána jobbra, s megint balra, hátra és előre. Ekkor engedd fel az R2-t és már kezdj el körbe forogni. Ez azt jelenti, hogy tartsd lenyomva folyamatosan a balra, vagy jobbra irányt. Fordulj körbe a saját tengelyed körül háromszor, majd rögtön ugorj, a Hátra + Négyzet kombinációval, és fénysebességgel nyomj mellé Kört.

VIGILANTE 8

Az alábbi kódokat a Game Status képernyőn kell beírni, miután kiválasztottad bármelyik karaktert. Ha helyesen cselekedtél, egy Funky beszólást kell hallanod.

MONSTER WHEELS – Nagy kerekek
DEADLY MISSILE – Erősebb követő rakéták
REDUCE GRAVITY – Alacsony gravitáció
GO SIGHTSEEING – Nem lesznek ellenfelek
I WILL NOT DIE – Sérthetetlenség
SEE ALL MOVIES – Minden animáció lejátszása
SAME CHARACTER – 2 játékos módban mindketten lehettek ugyanazzal az autóval/játékossal
HARDEST OF ALL – Nehezített mód
WMNNWLHTSCUCLH – Minden pálya és autó

V-RALLY 2

Rejtett dolgok előhívása:
Az Options képernyő Game Progression képernyőjén állj rá bármelyik szürke dobozra és add be az L1, R1, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Fel, Le, Fel, Le, X, X + Select kombinációt. Most bármely szürke dobozon lenyomva az X-et aktiválódik a rejtett autó, illetve pálya.

WARGAMES

Sérthetetlenség:
A Select Mission képernyőn írd be az X, Négyzet, X, Kör, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, X kódot. Most kezdj el játszani bármelyik pályán és láss csodát: minden egységed sebezhetetlen lesz.

NINTENDO 64 KÓDOK

A BUG'S LIFE

Pályaválasztás:
A főmenüből az Ant Hill pályát kell választanod, majd nyomva tartani a C-Fel + C-Le + C-Balra + C-Jobbra + Z gombokat és lenyomni mellé az R-t. Ha minden jól ment egy nyíl fog megjelenni a kép alján.

LODE RUNNER 3D

Pályaválasztás:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Z gombot és add be az R, B, A, B, A, C-Fel, C-Le, C-Balra, C-Jobbra, C-Fel, C-LE, C-Balra, C-Jobbra kombinációt. Egy hangjelzést kell hallanod, majd az "Unlock Worlds:" opció megjelenésénél választhatod az összes szintet.

Titkos pályák:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Z gombot és add be a C-LE, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R. A kombinációt. Egy hangjelzést kell hallanod, majd az "Enter Secret Worlds!" opció megjelenésével az A-val választhatod a rejtett szinteket.

MYSTICAL NINJA 2

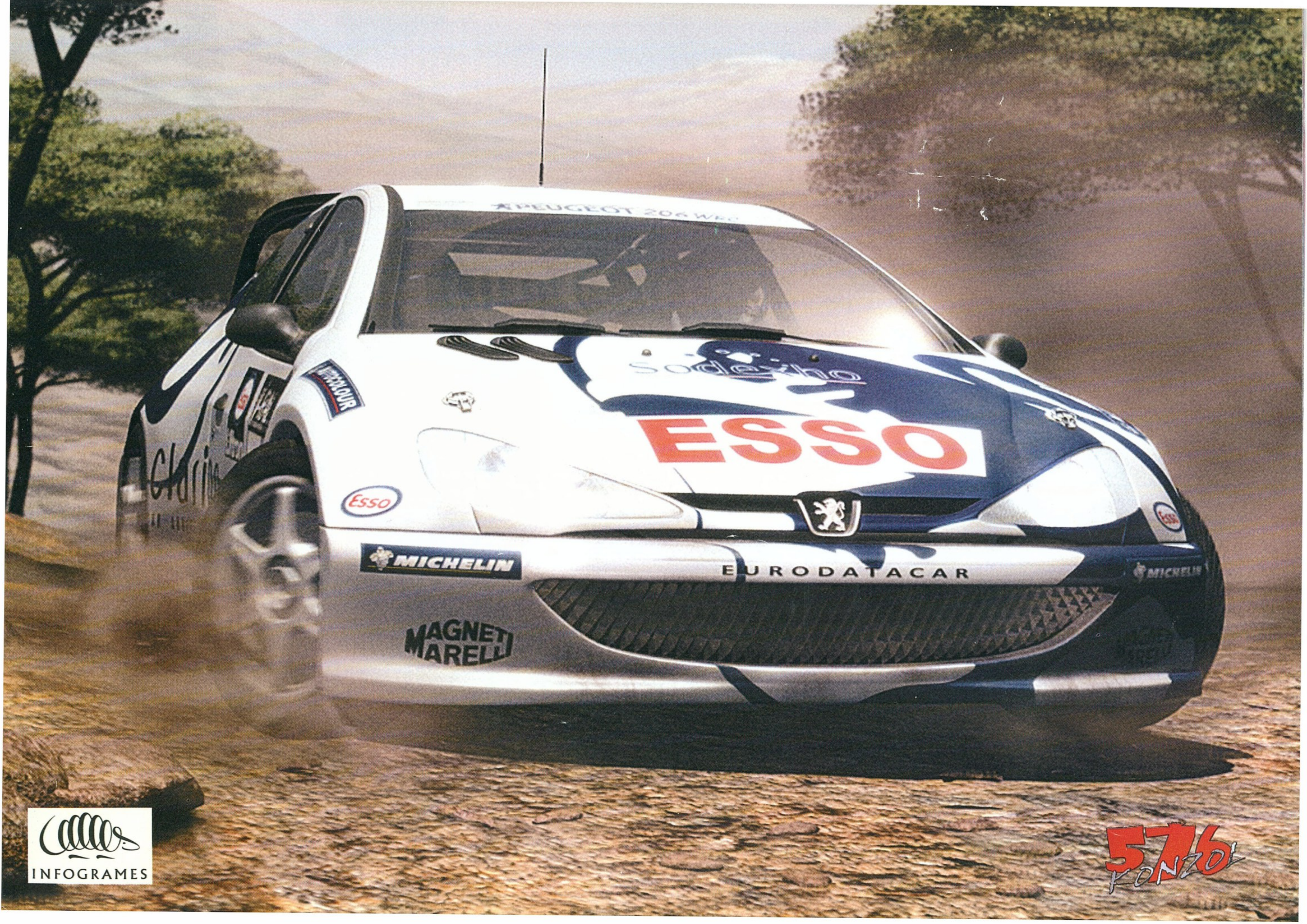
Négyjátékos mód:
Először is rakj 4 irányítót a gépbe. Kezdj el egy játékot és gyűjts össze 44 kezet a különböző pályákról. Ekkor nyomd le a C-Jobbra + Start gombokat a hármas, illetve négyes irányítón.

Új ruhák:
Kapcsold be a négyjátékos módot, majd menj a Prediction házba, ahol minden játékos új ruhát ölthet.

MONSTER TRUCK MADNESS 64

Zsebtragacs:
A kezdőképernyőn add be a C-Le, C-Fel, A, Z, R, B kombinációt. Egy kürt hangja jelzi a sikeres csalást.

Mókás textúrák:
Kódszónak a JMPNG sort add meg, így a textúrák kicserélődnek a játék programozóinak fejére.


PEUGEOT 206 WRC
Sodexho
ESSO
Esso
MICHELIN
EURODATACAR
MAGNETI MARELLI
INFOGRAMES


Disney's
TARZAN™
Disney
INTER
ACTIVE

Közeleg a tél ! Na, azért még nem kell nagykabátban járkálnunk, de a játékfejlesztők már előregondolkodtak. Kezdenek megjelenni a téli-sportjátékok. A Sled Storm is a hideg időszakra specializálódott, egészen pontosan a motoros szán-versenyekre, melyek leginkább Norvégiában és az északi országokban vannak elterjedve. Felspécizett motorokkal, agyon fagyott emberkék húzzák a gázt, ameddig csak bírják. Ám ez így nem elég! Ennél kicsit bonyolultabb a dolog. Mivel hosszú perceken át menni előre uncsi volt, így kitalálták, hogy a nagyobb bukkanók, ugratók végén egy-egy akrobatikus mozdulattal még pontot is szerezhetnek a győzelem mellé, amit pénzre lehet váltani. Hangsúlyozom, ez nem csak a játék kedvéért lett kitalálva! Bolond Internetes cimboráim segítségével utánanéztem a dolognak, és ezt tényleg így ebben a formában is művelik extrém-figurák a havasabb országokban.



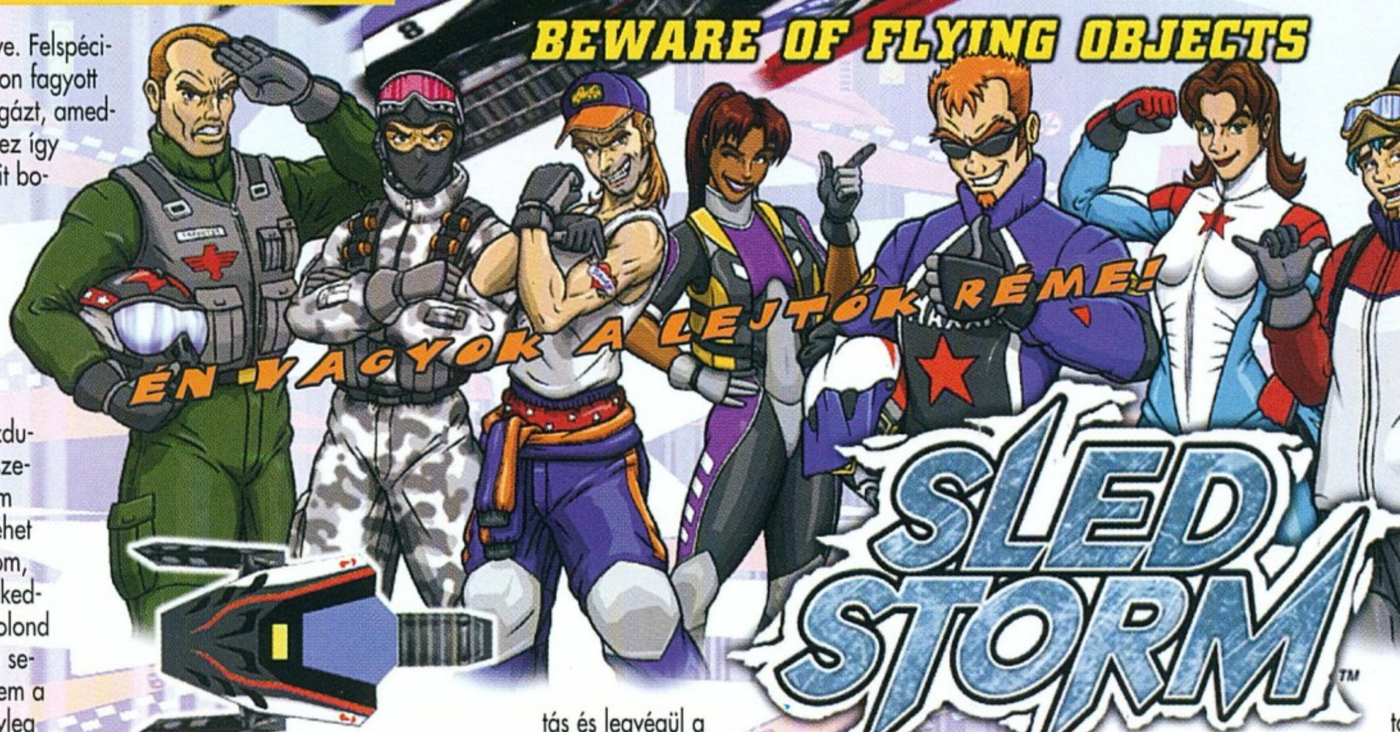
A játék első menüsora nem valami meggyőző, mivel egy opciók és egy start, pont van. Utóbbiban hét különböző versenytípus és egy Hall Of Fame. Az egyszemélyes bajnokságtól a multi-bajnokságig minden alapverseny megtalálható a játékban. Írhatnék az egyszeri versenyről, de a játék érdekesebb részei inkább a bajnokság pontban vannak, így kezdjük ott.

Rögtön az elején el kell döntenünk, hogy mit szeretnénk csinálni. Tekeregni ide-oda, a lehető legrövidebb idő alatt vagy húzni a gázt és repdesni a fenyők felett. Ez ugyanis az a két versenytípus ami közül választhatunk. A SUPER SNOWCROSS egy inkább ügyességi bajnokság, ahol nem elég gyorsnak lenni, ugrálni és nyomni a szebbnél szebb mutatványokat a levegőben. Itt nagyban nehezíti dolgunkat a pályák kiépítése. Sok helyen kifejezetten párbaj-pályát sikerült kialakítani, több útvonallal, rengeteg buckával a minél nehezebb győzelem érdekében. Ha ezt a versenyt választjuk, nem kell törődnünk a szán állapotával, mivel itt alapbeállítások vannak, melyeken nem lehet változtatni. A hat versenyző közül bárkivel megyünk, csak a motor alap-adatit kell figyelembe vennünk a választáskor. Ezek a maxi sebesség, gyorsítás, kezelhetőség, stabilitás és legvégül a trükkök színvonala és mennyisége. Ez utóbbi ebben a játékrészben nem igazán fontos, mivel itt nem keresünk még pénzt, így pusztán dicsőségre megy a dolog, a trükkök pedig nem is érnek mást, csak lóvét. A játékban akárhol versenyzünk, csak nyeréssel tudunk továbblépni. Ha ez nem sikerül, a gép még három lehetőséget ad, majd kezdhetjük az egészet elölről. Azért ez nem lesz olyan nehéz, így nem hiszem, hogy bárkinek is problémája akadhat bármelyik pályán. Szóval, ez volt a kanyargós, ügyességi rész.

A másik az OPEN MOUNTAIN, melyben gyönyörű helyeken, érdekes útvonalakon kell végigszáguldoznunk, a lehető legrövidebb idő alatt. Itt már egészen más rendszerben megy a pontozás is, mivel a trükkökért kapott pénzt van mire elkölteni! Ha kiválasztottuk a versenyzőnket, rögtön feltűnik, hogy nem a verseny kezdődik, hanem a bevásárlás. Mindenféle speckó rásegítőkkel telepakolhatjuk a gépet, ami sok helyen nagyon jól jöhet, már csak azért is, mert itt az ellenfelek csalnak, rúgnak, ütnek ahol érnek és nem igazán sportszerű sokszor az útvonal sem, amin végigmotoroznak. Gyakorlatilag mindent fel lehet turbózni a járgányon, mégis ha a legfontosabb dolgokat kérdezitek, szerintem cseréljétek le a kasznit alumíniumra, mer sokkal könnyebben lehet majd irányítani, mindenképp vegyetek egy újraindítót, mivel amikor lesünk, rögtön lefullad a motor. Ha háromszor kell berántani, hogy elinduljon elég sok drága másodpercbe kerül és így könnyen lecsúszhatunk az első helyről. Ezzel az újraindítóval rögtön berobban a dolog, megtakarítva legalább két másodpercet. A lánctalp sem rossz megoldás a motor hátuljára, de készüljetek fel, hogy attól a perctől, amikor beszereltétek, már nem sokat láttok a versenyből, mivel a pofánkba fújja az összes havat. A vásárlás egyébként technikailag egyszerűen meg van oldva, így nem kell különösebben sokat szenvedni vele, egy klikk ide, egy oda és már teljesen fel is van újítva a motoros szán. Természetesen, ahogy haladunk a játékban előre, annál jobban kell költekeznünk is.



Maga a verseny nagyon szépen és ötletesen van kivitelezve. Négy ellenfelünk van. A start után mindenki arra megy amerre akar, bár ez nem jelenti azt, hogy nem előnyös a pályán maradni. Az ugratókat a peremükön egy színes csík jelöli, így tudjuk, hogy mekkora repülésre számíthatunk. A kék a kicsi, a piros a nagy. A mutatványok kivitelezése így egy hét tesztelés után is kicsit ködös, egy biztos: az R2-t mindenképp le kell nyomni közben! Ha ez megvan, akkor a nyilakkal lehet varázsolni valamit, de tízből csak ötször fog sikerülni a dolog. Szerencsére a versenyzők elég jól korrigálnak, ha sikerül rosszul landolnunk egy ugrató végén, de ez nem jelenti azt, hogy mindig talpon maradunk. A nehéz kanyarokat csak némi L1 és R1 rásegítéssel lehet bevenni, ezeken kívül a többi irányítás-trükköt pillanatok alatt meg fogjátok tanulni. Érdemes belerohanni mindenbe, amiről úgy érezzük, hogy nem akadunk el benne, mert azokért általában pontokat kapunk méghozzá nem is keveset. Például egy hóember 1000 pontot ér, amit ugrálgatással sokkal nehezebb összehozni.





A játék elég jól sikerült. Engem leginkább a Streak-re emlékeztet, ahol ugyanígy kellet nyomulni, csak légdeszkával. Szépen megrajzolt pályák, ötletes nehezítések és jó irányíthatóság teszi szórakoztató játékká. Nem állítom, hogy nem maradt ki belőle egy-két dolog, de ettől függetlenül hatalmasakat lehet versenyezni, különösen multiplayer módban, ahol aztán lenyomhatjuk nagyszájú barátainkat. Egyetlen negatívum az ugrások közbeni mutatványok kivitelezése. Ha az kicsit világosabb és könnyebb lennek akár dobogós is lehetne ebben a hónapban számomra, de azért így is buli a hóban nyomulni.

Adam





SLED STORM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER
✓ PÖRGŐS, LÁTVÁNYOS, ÖTLETES
× KICSIT KÖDÖS AZ IRÁNYÍTÁS

91%



Már mindenki látta. Remélhetőleg. Furcsa, nem? Annyi hónap várakozás után kisétálni a moziból és magunk mögött tudni a filmet. Mielőtt elmerülnénk a Baljós Árnyak PSX-világába mindenképp meg kell vizsgálnunk az alapművet. Még nem volt olyan alkotás melynek készítését, ekkora titoktartás, hisztéria és legfőképp reklám kampány kísérte az író első tollvonásától a bemutató napjáig. De vajon mit vártunk a Csillagok Háborúja első részétől? Valami olyat, ami örökre átalakítja az életünket? Nem. Én legalábbis semmiképp. Rengeteg kritika pecsételte "gyengének" a filmet, még a bemutató előtt, sőt. Csak jómagam legalább harminc olyan emberkével találkoztam, akik annak ellenére, hogy nem volt igazán otthon a trilógia első három részében, csak ennyit tudott kinyögni a kötelező szidásból: "Többet vártam.". Mihez képest? Valljuk be: a laikusok számára szinte divattá vált a film ócsárolása, a karakterek kritizálása és az egész Lucas-birodalom megkérdőjelezése. A reklámkampány elsődleges hibája az volt, hogy egy olyan filmet reklámozott, ami soha nem készült el. Egy filmtörténeti mérföldkövet, ami örökre megváltoztatta volna a mozi nézők igényeit. Ám ez már 1977-ben megszületett. Akkor kelt életre az a fantasztikus mesevilág, amit George Lucas megálmodott és oly sokunkat megérintett. Az első rész nem azért készült, hogy felülmúljon minden eddigi alkotást. Aki ezt várja, bizony tényleg nagyot csalódhat. Ez a százhuszonvalahány perc egy dolgot hivatott elérni. Elfeledtetni mindent, ami a "felnőtt" ember fejében felhalmozódik és újra gyerekes csodálattal végignézni egy mesét, ami a történelmi eposzok méltó utódjaként tanít, szórakoztat és legfőképp: álomba ringat. Ez az az álom, ami rajongók ezreit "kábítja" el, minden alkalommal, amikor meglátnak a vásznon egy Jedi-lovagot, Yodát vagy a gonosz, végül mégis emberi Darth Vader-t. A modern mese, ami felnőtteket és gyerekeket egyaránt megbabonáz. Ha valaki így nézi meg a filmet, nem csalódhat.

Persze elég a szentimentális dumákból, ideje a játékkal is foglalkozni, mert végre itt van PSX-en is. Míg a PC-n már mindenki unja a játékokat, itt még új a dolog és első benyomásra azt mondhatom: mindenben követi a Lucasarts eddig megszokott színvonalát, még akkor is ha egykét helyen becsúszott pár logikai bukfenc és grafikai hiba.

A történet ismert, ám ha valakinek mégis kétségei vannak, lapozza fel a Konzol két hónappal ezelőtti számát, ahol igencsak pontosan le van írva minden az Episode I. tartalmáról.

A játék amolyan mászkálós fajta. Elég sok féle karakterrel kell a történet szerint végigküzdenünk magunkat a galaxis különböző pontjain. Több fegyver áll rendelkezésünkre, melyek használata elég egyszerű, így nem igényel komolyabb ismertetést. A játék alatt összeszedhetünk mindenféle segédeszközt, melyek olykor komoly könnyítést jelentenek számukra. Köztársasági kreditet (melyek fabatkát sem érnek Watto boltjában), töltényeket, power up-okat. Természetesen az igazán elszánt emberek egy szál lézerkardal nyomják végig a játékot, ám ez sokszor vajnyi levés a pusztító robotok ellen, így azt ajánlom, próbáljátok félretenni a büszkeségeteket és bármennyire etikátlan, mégis lőjetek néha a Jedi-lovagokkal is.

Tizenegy pálya van a játékban, melyeket különböző módon kell végigszenvedni és itt a "szenvedés"-szót komolyan értem. Nem spóroltak az alig megoldható feladatokkal a készítők, így ideges típusú játékosoknak csak azt kívánhatom: Az erő legyen veletek !

A KERESKEDELMI SZÖVETSÉG HAJÓJA (TRADE FEDERATION SHIP)

Qui-Gon és fiatal padavan-ja (tanítványa), Obi-Wan Kenobi megérkeztek a hajóra, hogy a szövetség vezetőit kérdőre vonják: ugyan miért vontak blokádot a bolygó köré? Persze erre a választ nem kapják meg, viszont rájuk uszítják az egész droid-hadsereget, így nincs más választásuk mint menekülni. Egyik apró probléma, hogy a beszédeket és feliratokat nem tudjuk gyorsítani, így akárhányszor újrakezdjük, mindig végig kell hallgatni a bölcs mondatokat. A másik problémás rész a játék látótere. Borzasztó ! Sokszor legszívesebben bedugnám a fejem a TV-be és körül néznék! Zavaróan keveset látni a pályákból, ami azért hátráltatja a dolgokat, mert az amúgy is tekervényes útvonalak szinte teljesen beláthatatlanok. Ezen a pályán még nem vészes a dolog, de lépjünk át a következő helyszínre a Naboo-i mocsárba.

NABOO-I MOCSÁR (THE SWAMPS OF NABOO)

Miután sikerül elbújva lejutnunk az egyik megszálló transzport csomagterében, kezdetét veszi izgalmas kalandunk az erdős bolygó területén. Miközben szaladgálunk és úszkálunk szembetalálkozunk az új epizód "legközkedveltebb" figurájával Jar-Jar Binks-el. ő híréhez méltóan elkezd bugyuta dolgokat beszélni, majd elrohan. Követnünk kéne. Hajrá ! Nem lesz könnyű, de szerencsére minden fontosabb ponton megáll és megvár minket. Ha túl sokáig nem találjuk utánunk kiabál. Ilyenkor kell megtalálni annak a módját, hogy feljussunk oda, ahonnan utánunk szólt. Lehet követ tologatni és ugrálni össze vissza, több-kevesebb szerencsével. Ha sikerült a dolog, megérkezünk a Gungan birodalom víz alatti fővárosába, Otoh Gunga-ba.

OTOH GUNGA

Itt bizony nehéz dolgunk van, mert Boss Nass nem csak buta, de mérges is, így csak a Jedi-gondolat-trükkel tudunk egy kis segítséget kicsikarni belőle. Hiába hangoztatjuk, hogy őket is leigázza

a szövetség, nem hatja meg. Majd később. Viszont ki mutassa meg az utat vissza a felszínre? Jar-Jar. De hová tűnt? Mivel ő egyszer elmenekült a Gungan városból, nem lett volna szabad visszajönnie. Most valahol a hullámok mélyén várja a halálbüntetését. Nosza, rajta ! Meg kell találnunk. A játékban itt először kérdezősködni kell, és kiválasztani a mondanivalónkat is. Aki ügyesen manipulál az információkkal és a Gunganokkal, könnyen megtalálhatja hosszúfülű barátunkat. Ha viszont kulcsfiguráknál rosszat kérdeztek eltart egy pár óráig a keresgélés, úgyhogy egy Jedi bölcsességével tessék informálódni ! Ja igen, ne öljétek meg a Gunganokat, mert hamar összeomlik a köztársaság. Nem lesz ugyanis, aki a legvégén a játéknak szembeszálljon a királynő támadóival.





Mert ugye a Jedik csak megvédeni tudják. Egy háborút nem vívhatnak meg helyette.

THEED KERTJEI (GARDENS OF THEED)

Theed a Naboo fővárosa, ahol a frissen megválasztott királynő, Amidala tördeli a szépen kifestett kezecskéit, mivel tehetetlen a droidok inváziója ellen. Szegény nem is sejti, hogy épp őt akarják elfogni. Szerencsére mi előbb ideértünk, ám amikor rohannánk figyelmeztetni ezt a bájos lánykát, sajnos leszakad a híd az orrunk előtt (az a piszok Qui-Gon persze ezt is megúszta). Ugrándozás, szenvedés és rengeteg türelem kell, hogy visszavetett helyzetünkből utolérjük mesterünket és szólhassunk a királynőnek. Lőjetek, lőjetek és ha nagyon nagy baj van, elő a karddal. Miután végre sikerült megtalálni a királynőt, kiderül, hogy már megszállták a palotát is a droidok. Ki kéne menekíteni a leányzót. Panaka kapitány tudtunkra adja, hogy van egy űrhajó, ami gyors és elég jól védett ahhoz, hogy kijusson a blokádon. Kezdhetjük kimenekíteni a királynőt.



MENEKÜLÉS THEED-BŐL (ESCAPE FROM THEED)

A játéknak ebben a részében az eddig megszokott "megyek előre"-technikát el kell felejteni és folyamatosan, de tényleg folyamatosan vigyázni a királynőre! Ezt úgy a legegyszerűbb kivitelezni, hogy míg ő megáll egy rövid ideig, előreszaladunk és lekaszaboljuk az összes droidot, aki szembejön. Természetesen mindenkit nem tudunk levágni, úgyhogy lesz dolgunk így is. Ne pipuljatok be, amikor őfelsége közli: " Ha hagynál egy kis helyet, továbbmennék!". Ilyenkor ne vágjátok le a hálátlant, inkább szívjatok kettőt a jó szobai levegőből és nyomás tovább. Egyébként elég sok lövés kibír Amidala, de ez nem jelenti azt, hogy sérthetetlen. Ha nem vigyázunk meghal és akkor aztán oda az egész sorozatnak úgy ahogy van. Itt jelenik meg egy másik fontos dolog, névlegesen a segítségért könyörgő emberke. Ők azok, akik elvesztették a fiukat, elhagyták családtagjaikat...stb. Ha segítünk fontos információkkal ajándékoznak meg minket, de arra is van példa, hogy semmit nem kapunk egy "köszönöm" kívül. Ha viszont sikerül lelépnünk a bolygóról, sikeresen kilövik a hiperhajtóművünket, így kénytelenek vagyunk leszállni a közeli Tatooine-on. Ott a kereskedővárosok legjobbja, Mos Espa. Talán itt sikerül alkatrészt találnunk.

MOS ESPA

Ugye mennyire zavaróak azok a mocsok buckalakók? A fene essen beléjük. Már Qui-Gon-al folytathatjuk utunkat. Amíg mi keressük az alkatrészt, Padme, a királynő udvarhölgye híreket hall egy fiúról, bizonyos Anakin-ról, aki talán tud segíteni nekünk. Mos Espa labirintusaiban, már csak őt kéne megtalálni. Itt is kérdezősködhetünk, de csak fegyver nélkül. Ha nyitott karddal sétálunk oda az "emberekhez", elküldenek ennél is melegebb éghajlatra és nem segítenek. A futkározó gyerekeket sem érdemes levágni, legfeljebb az erővel seggre ültetni őket, akkor nem zavarnak. Megvan Anakin ! Próbáljátok utolérni ! A Naboo-i mocsárban megszokott technikával, kihasználva minden lyukat, rést, lépcsőt, dobozt. Ha sikerrel követitek, sok minden kiderül róla...

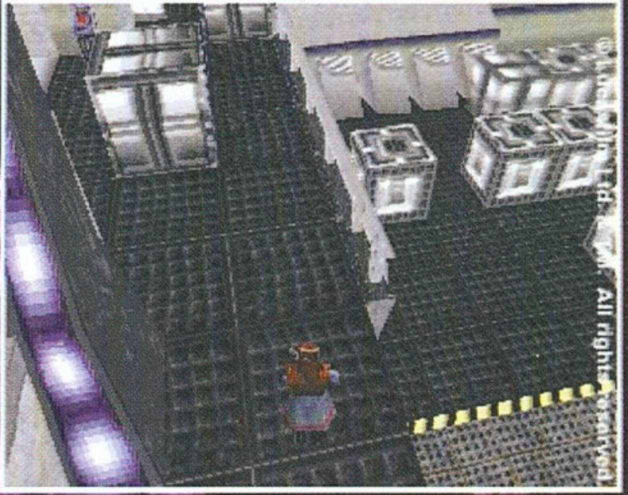
A MOS ESPA ARÉNA (THE MOS ESPA ARENA)

Például az, hogy szeret versenyezni és a fogatversenyek (pod race) a kedvencei. Rabszolga és egy Watto nevű fickó a tulajdonosa. Ráadásul még az erő is vele van. Ez a srác nagyon tuti fickó, így hát fel kéne szabadítani, hátha ő hozza el végre az erő egyensúlyát. Mi sem egyszerűbb ennél. Le kéne beszélni Jabba-val a Hutt család épp aktuális uralkodójával, hogy ha a fiú megnyeri a következő versenyt, szabadítsa fel a rabszolgasorból. Az ötlet jó, csak az idő szorít, ráadásul Jabbát sem könnyű megtalálni. Ha sikeresen elbájolunk egy helybéli örömlányt (kizárólag szavakkal!!), elvezet a palota bejáratához, de innen még hosszú utat kell megtennünk a díszpáholyig, ahol végre rábeszélhetjük a kövér meztelen-csigát az együttműködésre.



ÖSSZECSAPÁS A SIVATAGBAN (ENCOUNTER IN THE DESERT)

Ki ez a vörös fejű figura? Valahonnan előbukkant és le akarja vágni a Jedi-lovagokat. Mivel már mindenki biztonságban van, először iktassuk ki a kutász-driodjait, majd üssük ahol érjük. ő Darth Maul,a sith-lovag aki egy kézzel is halálra gyalázna minden Jedi-lovagot, de most kivételesen sikerül elmenekülnünk (ha sikerül). Elég gyengén kivitelezett küzdelem végén, az utolsó pillanatban felugorhatunk a frissen megjavított űrhajóra és folytathatjuk utunkat Coruscant-ba, ahol a királynő szeretne segítséget kérni a köztársaság nagytanácsától.



CORUSCANT

A köztársaság fővárosa érdekes helyszín több okból is. Elsősorban azért, mert ahogy leszállunk rögtön sikerül tüzet nyitni a királynőre, így kapásból menekülhetünk, most Panaka kapitányt irányítva. A másik dolog a folyamatosan bővülő feladatok kiteljesedése, mivel itt már nem elég beszélni, küzdeni. Pénzre lesz szükségünk, amit elő kell teremtenünk, mivel a királynőt másképp nem engedik fel arra a transzportra, amivel eljuthat hőn áhított céljához, a nagytanács épületéhez.



Röviden ennyi. Ha ezek sikerülnek, már léphetünk is vissza a kezdetekhez, mivel a tanács nem valami segítőkész. Tetszik, nem tetszik indulás vissza a Naboo-ra.

THEED MEGTÁMADÁSA (ASSAULT ON THEED)

Mire visszaérünk a bolygóra, már javában áll a bál ! A játék hátralévő részében gyakorlatilag kutatni és pusztítani kell, természetesen rendszerben. Először be kell jutnunk a hangárba, majd onnan a királyi trónterembe, itt tartózkodik a szövetség két vezetője és innen irányítják az egész támadást. Ez a két feladat gyakorlatilag két pályát jelent, mivel a végső küzdelem is ide tartozik.



A VÉGSŐ KÜZDELEM (THE FINAL BATTLE)

A fent leírt feladatokon kívül a legfontosabb leölni Darth Mault, ám még ennél is kritikusabb pont három kulcs megtalálása a palota rejtett zugaiban. A királynő testőrei még távollétében is lojálisak maradtak és elrejtették a három kulcs-kártyát a trónszobához, remélve, hogy ezzel hátráltatják a támadást. Sajnos ez nem sikerült, így most mi nem tudunk bejutni. Keresgélés és még több keresgélés. Viszont ha ezt sikerül megcsinálnotok, már tényleg vége a játéknak, és megnézhetitek a záró képsort.

A játék nehéz, nagyon nehéz. Nem lesz könnyű elsőre végigvinni az egészet, de ha jó hely, jó időben sikerül menteni, hosszút távon nem jelenthet problémát.

Adam

EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÍNES, LÁTVÁNYOS, SZÉP
× TÚL NEHÉZ

90%

HONNAN AZ ÖTLET?

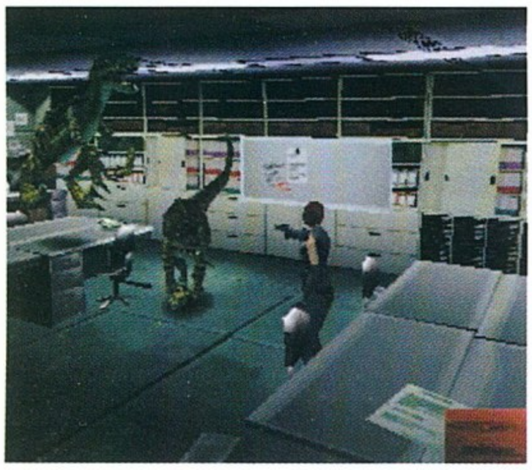
Talán emlékeztek még – legalábbis azok, akinek volt hozzá szerencséjük – a Parasite Eve című NTSC-s játékra. Ez a játék pusztán azért készült (oké, nem csak azért, de ez volt a lényeg), hogy úgymond "előzetest" adjon a Final Fantasy 8 grafikai motorjából és azokból az újdonságokból, amik a cég következő nagy durranásában megtalálhatók lesznek.



A japán NTSC-s verzióban már igen régóta fellelhető Dino Crisis a Capcom Resident Evil sorozatának legújabb darabját hivatott beharangozni. Gyakorlatilag ez is egy Resident játék, csak más szereplőkkel, és természetesen más történettel – szóval egy más környezetben játszódó totális klón. Mint minden eddigi hasonló Capcom címnek, ennek is gyönyörű inrtója és filmjei vannak, tetszetős grafikája, eszelős hangjai, miegymás. Ennél több azonban slussz! Szerintem a sztori ezerszer lerágott csont, a játékmenet unalmas, és meglehetősen vontatott. A logikai feladatok mindegyikével találkoztunk már hasonló játékokban. Siralmasan sokat kell feleslegesen szaladgálni. Magyarul VERSZEGÉNY a játék. Egyedül egy újdonságot találtam, a főszereplővel együtt mozgó háttereket, ja meg a Dual Shock opciót. Mindezek ellenére a DC stílusa miatt már most elég tisztes rajongótábort tudhat magáénak A napnál is világosabb, hogy a játékosok harapják ezt a témát, ezért a Dino Crisis lesújtó véleményem ellenére is sikerprogramnak ígérkezik. Az amerikai és európai változat állítólag napokon belül a boltokban lesz, tehát ez a leírás ahhoz is használható lesz. Mivel nem vagyok oda a játékért, nem is cifrázom sokáig az ismertetését.

KEZELÉS

X – Futás
Négyzet és Kör – Akció gomb. Tárgyhasználat, tárgyak felvétele, beszélgetés.
Háromszög – Menü előhívása.
R1 – Célzás, Négyzet hozzányomva lövés.
R2 – 180 fokos fordulat.
Start – Pauzálás.
Select – opció menü.

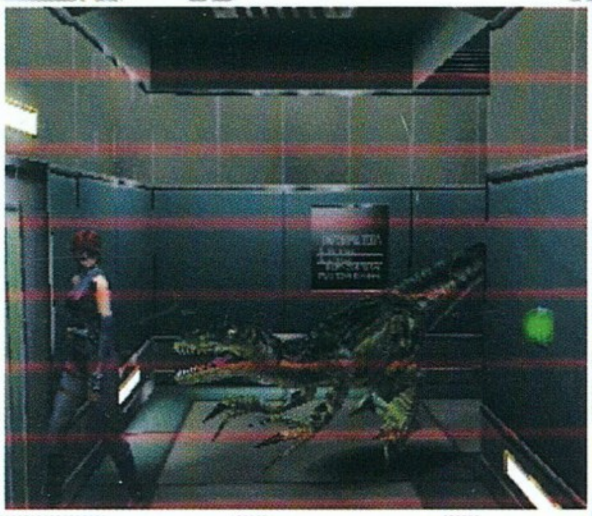


SZEREPLŐK

Regina, Gail, Rick és Cooper a négy kommandós, akik a szigetre érkeznek. Sajnos Cooper már nem vehet részt a küldetésben. Dr. Kirk egy titokzatos tudós, akit hőseinknek meg kell találni.

VÁLASZTÁSOK – ELÁGAZÁSOK

A játék során többször lesznek majd olyan választási lehetőségek – elágazások a sztoriban – amelyek befolyásolják egy-két feladat megoldását. Nem ismertetem mindegyik lehetőséget, mert akkor már tényleg nem mennék ma éjszaka haza. Meg aztán ANNYIRA sok különbség nincs ám!



VÉGIGJÁTSZÁS – EASY MODE

A kezdőhelyről felfelé indulj el, ahol találkozol Gail-lel, a kommandó főnökével. A beszélgetés után menj be a zöld ajtós szobába, ami Gail közelében van. Told el a polcot, majd vedd fel a gyógyszert a másik polcról. A sarokban a harmadik polcon van egy kulcs, ezt is vedd fel. Menj ki majd indulj el visszafelé a kezdőhelyhez, itt újabb közjáték történik. Rick, a másik kommandós megkér, hogy aktiváld a bázis generátorát.

A kerítésen levő ajtón menj tovább. A következő helyen két ajtó is van, de az egyik zárva, így hát válaszd a másikat. Rövidesen egy félbevágott hullát találsz, melyet éppen Gail vizsgálgat. Nézd meg te is közelebbről, vedd fel a cuccot majd menj tovább. Az épület bejáratánál Gail vár, akivel beszélgess el. Ezután menj be a szürke ajtón.

Ez a generátorszoba. A végében két gép van: az egyikben izgalmas szerkezetek vannak egy üveg mögött, a másik egy kapcsoló. A feladatod az, hogy a színes szerkezeteket sorrendbe állítsd. Piros, kék, zöld és fehér a sorrend, amit a gép megvizsgálása után tudsz belőni az első három jel segítségével – ezekkel cserélgetheted a biztosítékok(?) sorrendjét. Ha sikerült a negyedik jellel kiléphetsz, majd húzd meg a karokat a falon. Így áram alá helyezed a bázis első szintjét. Mielőtt azonban ki tudnál menni, valami furcsa dolgot hallasz.

Indulj el visszafelé. Mindenhol vérnyomok. Meg is jelenik az első dínó. Lődd szét. Menj tovább visszafelé, kábé a kezdőpontnál Rick felhív – hiába mondod el neki mi történt, nem hisz neked. A marharépa! Menj tovább egyenesen előre – egy térképet látsz, ami jelzi, hogy hova kell eljutnod – be a bázis fémajtaján. Végig a folyosón, amíg egy furcsa zajt hallasz. Előtted egy lézerkapu zárja el az utat. Mivel kikapcsolni most még nem tudod, állj a szellőző fentről lehullott rácsára, így fel tudsz kapaszkodni a szellőzőrendszerbe.

Futás tovább. Rövidesen elérkezel egy lejárathoz, ahol ereszkedj le. A folyosón továbbhaladva van egy ajtó, amely fölött zöld lámpa világít. Ez az számítógépszoba. Mielőtt bemennél, vedd fel a ládát, ami előtte hever, majd lépj be. Itt beszélgetés következik, amelyben Rick elmondja, hogy a bázis némely részeim még mindig nincs áram. A végén menj ki.





Most menj oda, ahol lejöttél a szellőzőből. Itt egy ajtó. Bent van a mentőhely – ez azt jelenti, ha ezentúl ebbe a szobába belépsz, majd ki akarsz menni, állást tudsz menteni. Az polcon van egy DDK H kulcs, a dobozban egy újabb kulcs (vagy inkább dugó). Az ajtó mellett egy piros gomb – nyomd meg – a számítógépet pedig vizsgáld meg. A másik helyiségben a földön egy hulla hever, találsz nála egy kártyát, rajta a LEO kóddal. Végül a falon egy széf, melynek a kódját a közelben megtalálnád ugyan, de minek az időt húzni: 0375. A széfben egy kis kulcs van, meg valami cucc egy üvegben. Kemikália. Menj ki az ajtón, amelyik mellett megnyomtad a piros gombot.

Rick ekkor felhív. Közli, hogy néhány lézerajtót ezentúl ki tudsz nyitni. Menj tovább, most hagyd a lézert. Van itt egy dínó (gyilkold le), meg egy kis ajtó, menj be. A szobában van a másik DDK H kulcs, meg dart lövedék a shotgunhoz. Ezeket a dartokat a menü MIX rovatában össze tudod kombinálni a kis kék üvegekkel, így különböző erősségű dínóaltató lövedékeket kapsz. Attól függ, hogy hány kék szmötyit mixelsz össze előtte. Elolvashatod a dossziét is az asztalon, habár már felesleges. Irány ki.



Most jön a lézerajtó, majd ki a folyosóról át a dupla ajtón. A nagyteremben vannak cuccok a földön, meg egy fekete nagy aj-



tó, ez a tied. Kint fuss el az út végére, itt egy újabb hulla, amit kutass át. Újabb DDK kulcs, meg egy papír egy kóddal. Vissza a nagyterembe, majd fel a lépcsőn. Fent told el a ládát, mögötte cuccot találsz, majd menj be az ajtón. Hopp, egy dinó! Menj be a fekete ajtón. Újabb dinó, a szoba végében pedig egy széf a falon, melynek kódja 7687. Találsz egy pisztolytuningot, amit szerelj is fel. A pulton van egy irat, ezt is megnézheted. Menj ki, majd vedd kezelésbe a kis beugróban levő faajtót. Van mellette egy kis gép a falon, ebben meg kell fejteni a kódot. Ne szenvedj, HEAD. Most már bemehetsz. Hopp, egy túlélő, a beépített ember az intró elejéből. Kapsz tőle egy kódkártyát, a SOL-t. A polcon megint találsz egy DDK kártyát. Van a falon egy piros gépezet. Ebbe tedd bele a két kódkártyát, a menüből kell kiválasztani őket (EX valami). A SOL-t a bal oldalra tedd (az első opció), a LEO-t a jobb oldalra (a második). Most jön a kód: LEOSOL fejjel lefelé – 705037. Oké, tiéd az L kártya. Kábé ez az a pont, amikor kifele menet betör egy bazi nagy T-Rex az ablakon, és elviszi a hullát. Szerintem nem érdemes vesződni vele, egyszerűen rohanj ki a szobából. Ha esetleg már előbb rád tör, ugyanígy menj ki, aztán gyere vissza a széffel vacakolni. Küzdjön vele, akinek hat anyja van. Futás le a lépcsőn, a lépcső mögötti ajtóhoz. Rick hív, és meginvitál egy helyre, amit a térkép mutat. Kezd a hócipőm telelenni ezzel a sok hülye mászkálással. Az ajtó melletti kódolóban ismét meg kell fejteni valamit. Ne izzadj, NEWCOMER. Bent vannak érdekességek, pölö a falon egy piros cuccos doboz, amelyhez hasonlóval a játék elején már találkoztál a folyosón. Ezekhez kellenek a dugók. Gyakorlatilag ugyanolyanok, mint a Residentben a ládák – itt bepakolsz, máshol kipakolsz. Elég jó dolgok vannak bennük. Használd őket egészséggel. Innen a kis ajtón menj ki. A folyosón kapcsold ki a lézert. Van a lézer mellett egy ajtó, de a mögötte levő szoba ami most még nem fontos, de ha bemész, és kinyitod a másik oldalon a dupla ajtót, később nem kell már körbemenned. Mindenesetre most a lézered folyosón menj tovább dínóra vadászni. A végén egy fél hulla van, nála egy dugó. Tudod, mire jó?

Menj be a dupla ajtón, ami melletted van. Az egyik padon lapul a B1 kulcs. Vedd fel, jó kis sztori kerekedik. Betojtál, mi? Megint jön a felesleges futkosás, a számítógépszobába. Oldd meg valahogy az utat.

A srácok már várnak. Csak azért kellett idejönnöd, hogy megmondják, csinálj áramot a többi részlegben is. Nem tudták volna ezt rádión közölni? Milyen ökör ez a játék... Ki kell menned a kezdőhelyhez, ott van egy zárt ajtó – bent egy láda cucc forog. Menj be, majd le a létrán. Újabb generátor. A falon van egy zöld lámpa (meg egy eltolható polc), ott találsz egy biztosítékot. Ezt a menüből kiválasztva tedd be az üveg mögé, majd forgasd be őket az ismert módon. Végül kapcsold be az áramot a karokkal. Rick hív, megint menned kell. Már vártam...

Nyomorodjon meg, aki kitalálta, megint mehetünk vissza a számítógépszobába. A helyzet a következő: ha az első lehetőséget választod, mész Gail-lel a doki nyomában, ha a másodikat, Rickkel távozol a rádión segítséget kérő illető után. Én Gail követését javaslom, de gyakorlatilag kipróbálhatod majd mindkettőt. Úgyis ugyanoda jutsz. Szóval Gail. Menj ki a szobából, a folyosó végén láthatod, hogy eltűnt a rács. Menj le a lépcsőn a B1 részre. A folyosón látsz egy csomó lakmározó kis dínót, adj nekik., majd tovább a folyosón. Kis mozi következik, te meg szépen beszorulsz. Illetve kiszorulsz. A lift csak ujjlenyomatos kártyával működik, ilyened még nincs. Menj tovább, be az ajtón, amely fölött a lámpa van. Oh, egy dínó – nyomkodd a gombokat, így be tudod rúgni a dögöt a vezetékek közé. Menj tovább, lézer kikapcsol. Bent látsz egy rozsdás és egy normál ajtót, a normál kell neked. Na, most már itt is van egy rövidebb út. Vissza a rozsdás ajtóhoz, ami zárva van, így menj ki, itt egy dupla rozsdás ajtót találsz. Bent van egy test, vizsgáld meg. Innen már ki tudod nyitni az egyszárnyú rozsdás ajtót. Most vissza kell menned oda, ahol a kis dínókat kinyírtad, mert ott van a rád váró ajtó. Egy újabb mentőhely. Találsz itt egy ID kártyát, a dobozban meg egy dugót. Innen menj fel a lépcsőn, át a mentős szobán. Ne a dupla ajtó felé indulj, hanem a másik irányba. Kapcsod ki a lézert. Itt két ajtó van. A kicsi jobbra a klotyóba vezet, itt csak egy szellőzőjárat van. A másik ajtón menj be. Van itt egy kézi szkenner, egy kulcs a dobozban és egy DDK dugó. Most el kell menned a nagyterembe, keresztül azon az ajtón, ami a lépcső mögött van.

A szobában használd a szkennert a hullán (Yes), így leveszed az újlenyomatát. Menj ki az egyes ajtón, majd be a folyosón következő első helyiségbe. Irány a számítógép, amelybe a 46907 kódot üsd be, miután használtad az ID kártyát. Kétszer Yes, most már van egy jó belépőkártyád. Menj vissza a "megszkennerezett" halotthoz, és használd a liftet.

Martin

(Folytatás a mellékletben)











DINO CRISIS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ KÜLSŐLEG A SZOKÁSOS CSÚCS CAPCOM SZÍNVONALAT KÉPVISELI
× BORZALMASAN VONTATOTT, UNALMAS, VÉR- ÉS ÖTLETSZEGÉNY

80%

Az Acclaim valószínűleg az utóbbi idők egyik legnehezebb autóversenyét készítette el. Kis rádióirányítású autók szemszögéből versenyezhetünk, amilyenhez hasonlót már átélhettünk ugyan a Micro Machinesben is, ám a járgányok ezúttal olyannyira a valós fizika törvényei szerint mozognak, hogy az irányításuk nem mindennapi kihívás. Megpördülnek, kicsúsznak, a bukkanókon pedig nagyon könnyen változtatnak útirányt. S ha ez nem lenne elég, ráadásként még a pályatervezők is bekeményítettek.

A pályák készítői mindent elkövettek, hogy tökéletesen összezavarják a játékost. Adva van például egy szupermarket, benne természetesen polcok sorakoznak. Ez így elmesélve nem tűnik túl bonyolultnak, csakhogy a kis autók síkjába leereszkedve minden tereptárgy óriásinak tűnik, úgyhogy folyamatosan takarásban van minden. Igaz, felvillanó nyilak tájékoztatnak minket a helyes útirányról, de hát a takarásból előbukkanó tereptárgyakra ezek nem tudnak figyelmeztetni. Folyamatosan fennakadunk minden apró-cseprő akadályon, s egyre inkább eluralkodik rajtunk a pánik: "vajon most merre is kéne menni?" Sosem lehet látni, pontosan merre vezet az út. Nincs mese: alaposan ki kell tapasztalni valamennyi helyszínt.

Az első pálya olyan, mintha csak a valós életben kimennénk az utcára, és elkezdenénk játszadozni. A kertvárosi terep grafikája nagyon tuti: parkoló autóra ugrathatunk fel, egy csatornán keresztül leereszkedhetünk egy munkagödörbe, stb. Ezután következik a már említett szupermarket, ahol a polcok és pénztárak között kell végigszlalomoznunk. Harmadjára múzeumlátogatást teszünk: éppen űrkutatási kellékek vannak a tárlaton. A sötét termekben a biztonsági rendszer lézerei alatt suhanhatunk át – talán ezen a helyszínen a legnehezebb a tájékozódás. A botanikus kert viszont annál napfényesebb, ahol virágágyások között ugrathatunk nagyokat. Mindezek után egy játékokból összeállított pálya következik, majd egy vadnyugati városka ördögszekerekkel, mulatóval, aranybányával. Végül van még a Toytanic pálya, ami a Titanic elferdítéséből származik – értelemszerűen itt egy luxushajó fedélzetén száguldozhatunk körbe.

Hozzá kell tennünk, hogy bár csak hatféle díszlet van, ezekkel 13 pálya lett kialakítva. Megesik, hogy csak a napszak változik (a hajón besteledik), ám többnyire teljesen új utakat járhatunk be. A múzeum nehezebb fokozatán például egy őslénykiállításhoz lyukadunk ki. Kezdetben csak a Bronz Kupa négy pályája aktív: magától értetődően a bajnokságok megnyerése után nyílik ki a többi.

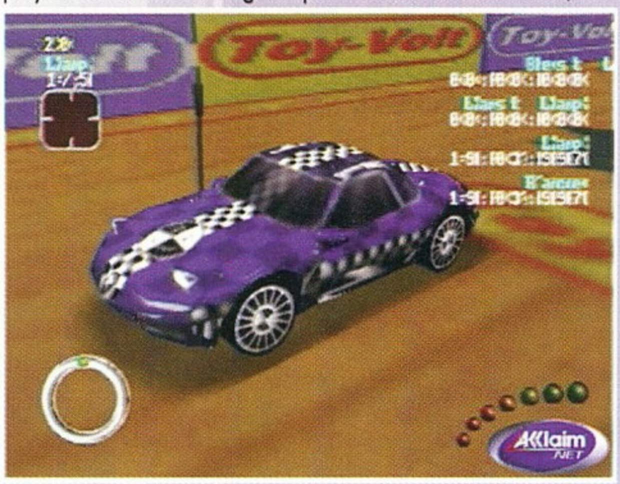
A győzelmünk érdekében fegyvereket is bevethetünk. Az extrákat villám-ikonok szimbolizálják, melyek felvétele után véletlenszerűen sorsolódik ki, hogy éppen rakétákat eregethetünk majd, vagy inkább az időt lassítjuk le. A pályákon extra nehézséget képeznek a "mobil" tereptárgyak. A gyerekjátékok között belerohanhatunk például egy kockaépítménybe, mire a kockák a pálya széltében szétszóródnak. Vagy említhetnem az ABC-t is, ahol meg üvegek esnek le a polcokról. Újabb nehézség az autók elképesztő sebessége. Egy kicsit eltúlozták ezt a tényezőt. Például a múzeumban teljes gázzal kanyarogni szinte lehetetlenség. Nevetségesen nehéz végigmenni, de persze csak kínunkban vigyorgunk. A gázt pedig muszáj nyomni, mert különben nagyon könnyen megpördül a kocsi. Csak azzal vigasztalódhatunk, hogy szerencsére az ellenfelek is elég sokat bénáznak. Javaslom, hogy a Junior RC módban indítsuk a versenyeket, úgy ugyanis csökkentve van a sebesség. Ezen kívül még három fokozat van: a legnehezebb a szimuláció, míg az Arcade-nél és a Console-nál az ütközések vannak leegyszerűsítve.

Az autóválaszték meglehetősen bőséges (28), noha kezdetben csupán nyolc van a virtuális polcon. Tetszett, hogy mint egy nyálát csorgató kisfiú a játékboltban, úgy válogathatunk a dobozok közül, majd bonthatjuk ki azokat. Ahhoz, hogy a játékboltba "áru érkezzen", remekelnünk kell – s nem csak a bajnokság módban. A time trial üzemmódnál megadott köridőket kell megdöntenünk, míg a pályák megismerésére szánt gyakorlásnál (Practice) csillagokat kereshetünk. Csillagokat kell összeszednünk továbbá a Stunt Arénában is. Ez egy speciális pálya, ahol több ugrató mellett egy félcsőben és egy hurokban is szerencsét próbálhatunk. Megjegyzem: az eredményeinket mindig mentsük ki, mert nálam a játék – elég ritkán ugyan, de meglehetős rendszerességgel – kifagyott.

Noha a Re-Volt enyhe frusztráltságot okoz, én elég sokáig elvoltam vele, amit főként a remek grafikának köszönhettem. Mindig kíváncsi voltam, milyen új autót lehet még behozni – nem beszélve az új pályákról. A szupermarketet kivéve (ahol az üres polcok, és a díszte-len falak elég sivárnak tűnnek) minden pálya nagyon király. Az árnyékok rendkívül feldobják az összképet: a vadnyugati mulató ablakán besüt a nap, a tengerjáró korlátja árnyékot vet a fedélzetre. Ráadásul ezek az árnyékok frankón "felkúsznak" a kocsik amúgy is szépen megcsillanó fényezésére. Amikor árnyékba kerülünk, nem ám csak egyszerűen besötétedik az autó; ha csak félig éri az árnyék a felületet, csak félig lesz rajta!

Ha egy kicsit egyszerűbb pályákat terveztek volna, mindenkinek ajánlanám a Re-Voltot, így viszont azt mondom: előbb nem árt kipróbálni. Egy biztos: ha nem is lesz a kedvencünk a rádiós kocsik versenye, az Acclaim fejlesztőbrigádjára nem lehet panasz. Van visszajátszás, van négyjátékos mód, és még egy egyszerű pályaépítő mód is akad.

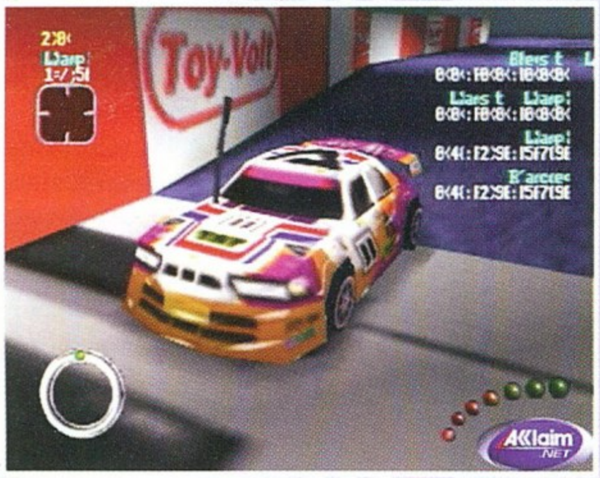
V.Z.













RE-VOLT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
EXPANSION PAK

✓ SZÉP HELYSZÍNEK, SOK VÁLASZTHATÓ AUTÓ
× ÁTLÁTHATATLAN PÁLYÁK

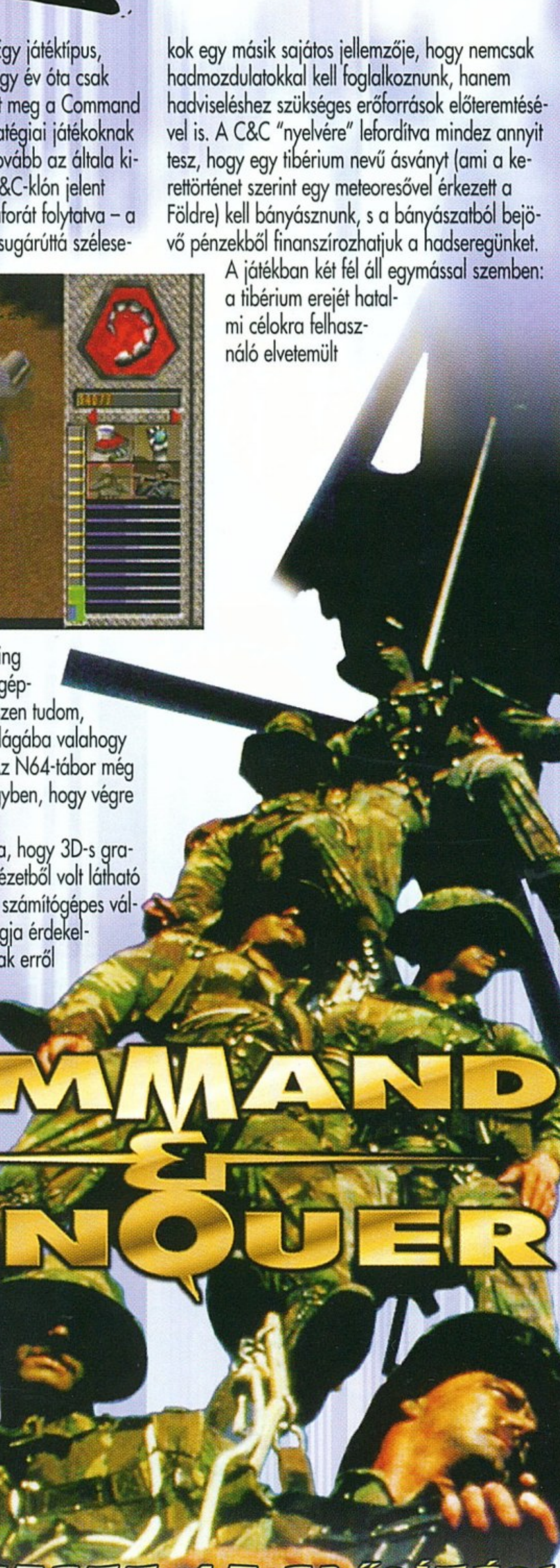
81%

Real time stratégiai játék. Egy játéktípus, melynek népszerűsége négy év óta csak egyre nő. Négy éve jelent meg a Command & Conquer PC-re, s azóta a stratégiai játékoknak egy egész generációja haladt tovább az általa kitaposott ösvényen. Megannyi C&C-klón jelent meg, úgyhogy – az iménti metaforát folytatva – a kijelölt ösvény mára egy egész sugárúttá szélese-



dett. Kár, hogy ez a játékdömping szinte kizárólag csak a számítógép-tulajdonosokat érinti. Nem egészen tudom, mi lehet az oka, de konzolok világába valahogy nem akar betörni ez a műfaj. Az N64-tábor még csak most részesül abban a kegyben, hogy végre nekifoghat a C&C-nek.

Az N64-es C&C azt leszámítva, hogy 3D-s grafikával készült (PC-n sima felülnézetből volt látható a terep), nemigen különbözik a számítógépes változattól. Nyilván csak azokat fogja érdekelni, akik még semmit sem hallottak erről a címről. Akik azonban semmit sem tudnak róla, azok



MEGÉRKEZETT AZ ERŐSÍTÉS!

valószínűleg magát a műfajt sem ismerik, ezért kezdjük az alapoknál! Real time stratégiának szokás nevezni azokat a háborús játékokat, melyeknél nem körönként zajlanak a csaták, hanem az egységek valós időben hajtják végre a parancsaikat. Ennél fogva nem kell minden egyes katonát külön mozgatni: csupán általános utasításokat adhatunk ki a csapatainknak, amin túlmenően az egyes egységek önállóan küzdenek. Az RTS játékok egy másik sajátos jellemzője, hogy nemcsak hadmozdulatokkal kell foglalkoznunk, hanem hadviseléshez szükséges erőforrások előteremtésével is. A C&C "nyelvére" lefordítva mindez annyit tesz, hogy egy tibérium nevű ásványt (ami a kerettörténet szerint egy meteoresővel érkezett a Földre) kell bányásznunk, s a bányászatból bejövő pénzekből finanszírozhatjuk a hadseregünket.

A játékban két fél áll egymással szemben: a tibérium erejét hatalmi célokra felhasználó elvetemült szekta, a Brotherhood of Nod, és az ellenük fellépő globális szövetség, a GDI.

Szabadon választhatunk, melyikük oldalán akarjuk a háborút megvívni, majd onnantól fogva országról országra haladhatunk Afrika vagy Európa térképén, s mindenhol valamilyen missziót kell teljesítenünk. A csatateret madártávlatból látjuk – a felderítetlen terep fekete ködbe burkolózik. A feladat többnyire az ellenség teljes megsemmisítése, de akadnak egészen speciális küldetések is. Ilyen például, amikor egyetlen kommandóssal kell az ellenség bázisára behatolnunk, és ott egy radarállomást kell a levegőbe repítenünk. A speciális eseteket leszámítva azonban a játék menete nagyjából a következő. Először is megkapjuk az ún. konstruktőr autót, amivel bárhol a terepen felépíthetünk egy gyárat. A gyárban elsőként egy erőművet kell előállítanunk, amit ha megtettünk, utána lépcsőzetesen válik építhetővé a katonák kiképzéséhez a barakk, a tibérium bányászásához a feldolgozó, a páncélosok és egyéb gépek készítéséhez a hadi üzem, továbbá más hasznos épületek, úgymint karbantartó állomás (amivel a lestrapált gépeket lehet megjavítani), stb. Minthogy az anyagi hátteret a bányászat biztosítja, a bázist célszerű egy tibériumlelőhely közelében létesíteni – a tibérium zöld kristályok formájában látható. Hogy milyen egységeket érdemes harcba küldenünk, az nagyrészt az ellenség haderejétől függ. Az épületekre veszélyes gránátosok ellen például géppisztolyos katonák, illetve géppuskával felszerelt páncélosok érnek el kellő hatást. Ugyanakkor az ellenség páncélos járműveivel szemben inkább tankokat érdemes küldeni – a gyalogság nem sokat ér, hiszen a katonák könnyen elgázolhatók. Na persze a "mit érdemes" és a "mit lehet" sokszor nem találkozik egymással. A legérdemesebb ugyebár az lenne, hogy mindjárt az elején egy űrfegyvert építeni, és porig rombolni az ellenség bázisát. Vagy egy halom mérnököt kiképezni: a fegyvertelen mérnököknek ugyanis megvan az a kedvező tulajdonságuk, hogy egész egyszerűen elfoglalják az ellenség épületeit. Ezeknek azonban több akadálya is van. Egyrészt az egyre jobb technikai eszközök csak a küldetések teljesítésével válnak elérhetővé, másrészt anyagi korlátjai is vannak a hadi termelésnek – egy mérnök kiképzése vagy egy komolyabb fegyver roppant drága mulatság.

Ha van valami, ami miatt meg tudom érteni, hogy a konzolokon nemigen terjednek a stratégiai játékok, akkor az a nehezen megoldható irányítás. Bizony az N64 irányítója még az analóg karral sem olyan pontos, mint egy PC-s egér. Az irányítás ugyebár a "válaszd ki és mutasd a célt" alapon működik, s ezt csak nehézkesen lehet az analóg karral kivitelezni. A nagyobb tumultusokban szinte lehetetlen egy-egy katonát kiválasztani – ha például ki akarunk menekíteni valakit egy csetepatéból, mire rábökünk, már halott is. Az egységeket az A gombbal jelölhetjük ki (nyomva tartva akár többet is), s a B gombbal törölhetjük a szándékunkat. Hogy különböző típusú egységeket csata közben is külön tudjunk vezérelni, hasznos lehet, ha csapatokat alkotunk. Az R gomb nyomva tartása mellett a négy kameragombbal jelölhetünk meg négy különálló csapatot, s később csak simán a megfelelő kameragombbal választhatjuk ki őket. Az építkezés/kiképzés menüjét a Z gombbal hívhatjuk be. Ha eladni, javítani, vagy megvédeni akarunk egy épületet, az R gombbal válogathatunk a megfelelő ikonok közül. Végül használható még a D-pad is: a lefele iránnyal a bázishoz rakhatjuk a nézetet, a jobbra iránnyal pedig "Oszolj!" parancsot adhatunk a csapatunknak – ez utóbbi a gázolások ellen jó.





Az N64-es C&C missziókkal szépen el van látva: tartalmazza az eredeti küldetéseket, plusz még hozzácsapták a PC-s kiegészítő lemezt, a Covert Ops-ot is. Hogy mégsem tudok túl jó értékelést adni erről a játékról, annak egyszerű az oka: mindezzel már réges-régen ki kellett volna jönni. PlayStation-re már a folytatás, a Red Alert is rég megjelent, míg PC-n immár a harmadik epizódnál, a Tiberian Sun-nál tart a történet. Mindössze egy négy éves PC játék konverziójáról van szó, és ez nem sok. Még egy igazi klasszikus esetében sem.

V.Z.





COMMAND & CONQUER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK
EXPANSION PAK

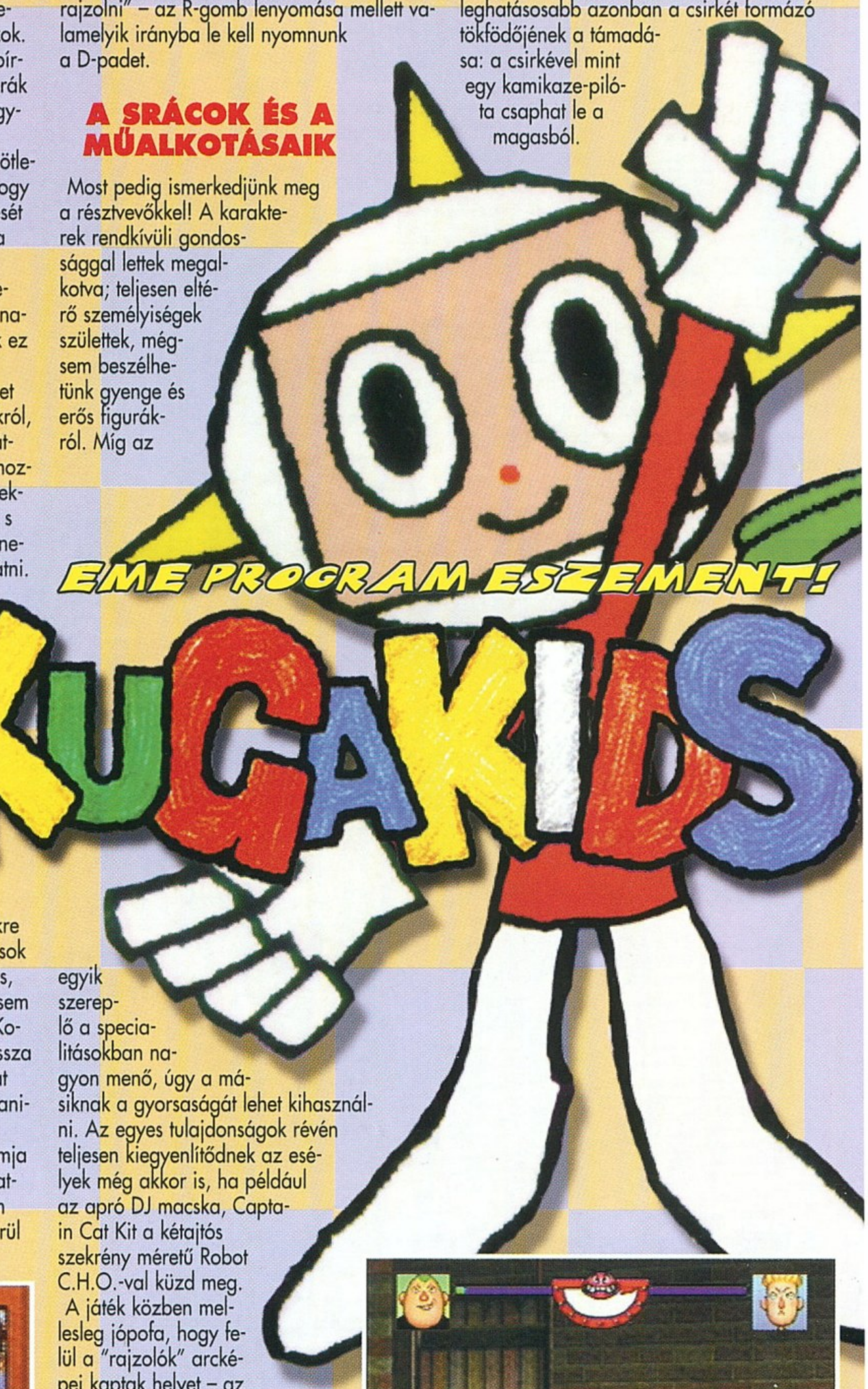
✓ AZ RTS JÁTÉKOK KLASSZIKUSA

× MÁR TÚLHALADT RAJTA A KOR, NINCS MULTPLAYER JÁTÉK

78%

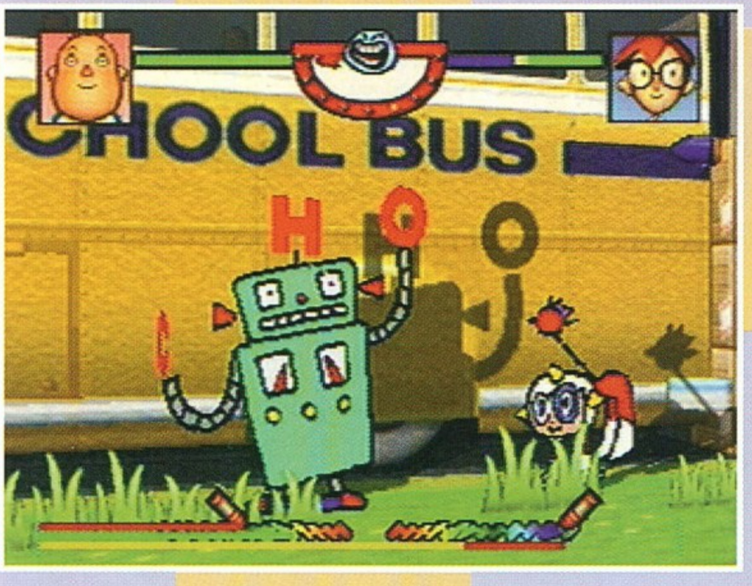
EME PROGRAM ESZEMENT!

RAKUGAKIDS



Sok verekedős játékot láttam már, de azt hiszem egy sem volt olyan bizarr, mint a Rakuga Kids. Egy játék, ahol nem fröcsög vér, nincsenek kivégzések, a bunyósok pedig kifejezetten bénául néznek ki. És mégis: ez a játék jobban leköti az embert, mint a sok Mortal Kombat-féle tucat termék – vagy legalábbis én így voltam vele.

Egy Twinkle nevű városkába teszünk látogatást. Éppen nyári szünet van, s ezért a városi gyerekek unatkoznak. Andy, DDJ, Nola, Jerry, Clione és Roy, azaz a Tinkles banda úgy határoz, elindulnak felkeresni egy közeli barlangot. A barlangban ősi romokat találnak, a törmelék között pedig egy dobozt, benne nyolc titokzatos krétával. A hat gyerek igazságosan elosztja a zsákmányt, csakhogy közben megjelenik Jerry semmirekellő bátyja, Val, és elveszi tőlük az utolsó két krétát. Egyikük sem mer ellenállni, hiszen Val nem csak rosszindulatú de igencsak megtermett is.



Val hamarosan kiéli "művészi képességeit", s a városban egy plakátra valami irka-firkát kezd el pingálni. Annál nagyobb a meglepetése, amikor a rajz hirtelen életre kel, s odaszól alkotójához: "Itt az ideje, hogy egy kis bajt keverjünk!" Val majd' frászt kap – ijedtében el is ejti az egyik krétát...

A következő nap furcsa hírek terjednek a városban: egy kétdimenziós, köpenyes alak mindenhol őrült felfordulást okoz. A legtöbben attól tartanak, hogy valami ősi átok szabadult ki a romoktól. A gyerekek azonban hamarosan rájönnek, hogy Val és a teremtménye áll az események hátterében. Ezzel összefüggésben persze arra is rájönnek, hogy az ő krétájuk is varázserővel bír. Ezután már tudják, mit kell tenniük: ők is megrajzolják a saját hőseiket, s velük szállnak harcba Val kreatúrájával.

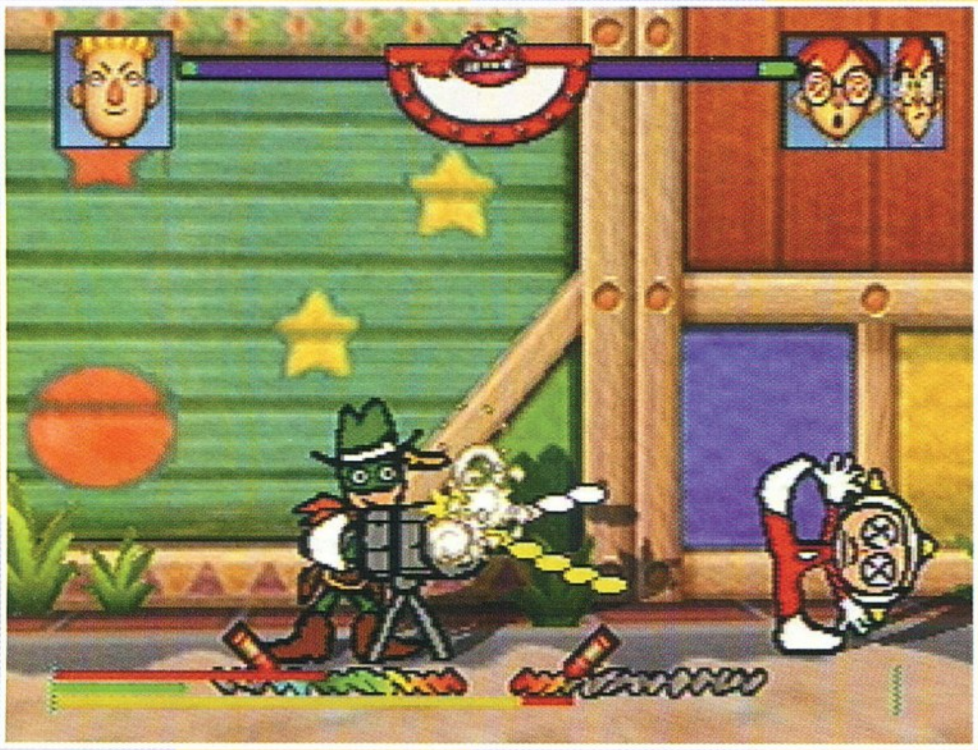
Időközben azonban még egy szereplő képbe jön: egy motoros áll meg annál a plakátnál, ahol Val tevékenykedett, és felfedez valamit a földön...

A rajzok életre kelnek

Az előtörténetet ismerve gondolom most már mindenki számára világos, miért néznek ki idétlenül a karakterek. Aki esetleg látta már PlayStation-ön a Parappa the Rappert, annak fogalma lehet róla, milyen a játék grafikája. Nem egy egyszerű 2D-s játékról van szó: a város különböző kerületeiben (ahol a gyerekek laknak) klassz 3D-s küzdőterek várnak minket, s "csupán" a szereplők 2D-s rajzok. Mintha csak papírból kivágott figurák verekednének egymással.

Bár a játék alapötlete nem biztos, hogy sokak érdeklődését felkelti és talán a képeink sem túl meggyőzőek, nekem elhihetitek: nagyon baba játék ez a Rakuga Kids. Amíg csak híreket hallottam a játékról, és állóképeket láttam róla, én sem sokat vártam tőle, de mozgásban egészen más az élmény. A gyerekrajzok haláli animációkkal kelnek életre, s olyan támadásokat produkálnak, amilyeneket a Gyalogkakukk féle rajzfilmekben látni.

Habár az irányítás szempontjából ütésekre és rúgásokra vannak felbontva a mozgások (ahogy már megszokhattuk: gyenge, erős, és közepes felosztásban), a figurák mégsem egyszerűen csak ütnek, meg rúgnak. A Konami munkatársai cseppet sem fogták vissza a fantáziájukat. Ha például Jerry robotját választjuk, a gyenge rúgásnál egy mechanikus kakukk csipkedi meg az ellenfelet, a közepesnél a robot szíve ugrik ki és nyomja orrba a másikat, s csak a kemény fokozatnál van szó valóban rúgásról. De az sem közönséges rúgás: egy kinyíló fiókból kerül elő egy hatalmas bakancs. Már csak az alapmozdulatok is rendkívül mulatságosak, pedig akkor még nem szóltunk a speckókról, a kombókról, és a varázslatokról.



A varázslat minden játékosnál valami egészen extra támadást jelent, ami nem csak látványos, de nagyobb sérülést is okoz. A varázserőt az életerőhöz hasonlóan egy csík szimbolizálja, mely kijelző a képernyő alján kapott helyet. Minél több ütést viszünk be (vagy kapunk), a csík úgy töltődik fel színnel, majd végül egy kréta jelenik meg. A krétákkal lehet aztán a varázslatokat "megrajzolni" – az R-gomb lenyomása mellett valamelyik irányba le kell nyomnunk a D-padet.

A SRÁCOK ÉS A MŰALKOTÁSAIK

Most pedig ismerkedjünk meg a résztvevőkkel! A karakterek rendkívüli gondossággal lettek megalkotva; teljesen eltérő személyiségek születtek, mégsem beszélhetünk gyenge és erős figurákról. Míg az egyik szereplő a specialitásokban nagyon menő, úgy a másiknak a gyorsaságát lehet kihasználni. Az egyes tulajdonságok révén teljesen kiegyenlítődnek az esélyek még akkor is, ha például az apró DJ macska, Captain Cat Kit a kétajtós szekrény méretű Robot C.H.O.-val küzd meg.

A játék közben mellesleg jópofa, hogy felül a "rajzolók" arcképei kaptak helyet – az életerőcsíkok mellett tehát azok ábrázatából is kiolvashatjuk az aktuális állást. Szóval akkor jöjjenek a szereplők!

Andy, a szemüveges kisfiú a csillagok megszállottja: magától értetődően ő egy asztronautát rajzolt. Astronots elég kis növésű, ezért a kombóira kell apellálnunk – távolról esetleg a lézerpisztolya lehet hasznos.

Neki van az egyik legmókásabb varázslata: egy rakétára kötözve kilőheti ellenfelét az űrbe. Mágikus erejével ezen kívül biliárdozhat is.

DDJ, a lemezlovas a ritmusérzékével és a kosárlabdatudásával jeleskedik, s hozzá igazodik a rajza is. Igaz, Captain Cat Kit nem éppen egy kosaras méret, de azért a labdás támadása eléggé veszélyes. Kis termete miatt a gyorsaságára kell támaszkodnunk.

Ha elég közel kerül az ellenfeléhez, egy varázslattal könnyen megégetheti, majd egy vízsugárral spriccelheti le. Másik varázslata, a fülsüketítő "zene" bármilyen távolságról bevethető.

Nola egy olyan kislány, akinek a zsebe mindig mindenféle kacatokkal van teli. Figurája, Marsa ezt a képességét "örökölte": mindenféle tárgyakkal tud dobálózni. A leghatásosabb azonban a csirkét formázó tökfődőjének a támadása: a csirkével mint egy kamikaze-pilóta csaphat le a magasból.



A varázskréták felhasználásával Marsa vagy egy bombával nyeletheti el az ellenfelet, vagy egy gyorsan növekvő virággal tüntetheti el a színről.

Az örökké éhes, mackós külsejű Jerry egy robotnak "adott életet". A műveletet egy iskolabusz oldalán végezte el, így kerülhetett bele a rajzba véletlenül az a három betű, melyből aztán a robot a nevét kapta. Robot

C.H.O. rendkívül hathatós támadásokkal rendelkezik – elektromos árammal rázza ellenfeleit.

A varázskrétákkal Robot C.H.O. őrült gépezeteket kreál: szanaszét darabolja kihívóit, avagy egy "karos" nyerőgép áldozataivá teszi őket.

Személy szerint az én kedvenc karakterem Clione mindig álmos mackója. Olyan bárgyú ez a figura, hogy az már imádni való. Beartank a nevéhez méltóan védekezésképpen tankká tud változni, támadásnál pedig az ökleléses kombója válik be.

A varázskrétákkal tengeralattjáró-medve vagy repülőgép-medve barátait hívhatja segítségül...

A jól nevelt Roy egy gentlemant akart létrehozni, s ezért egy vadnyugati igazságbajnokot rajzolt. Co-

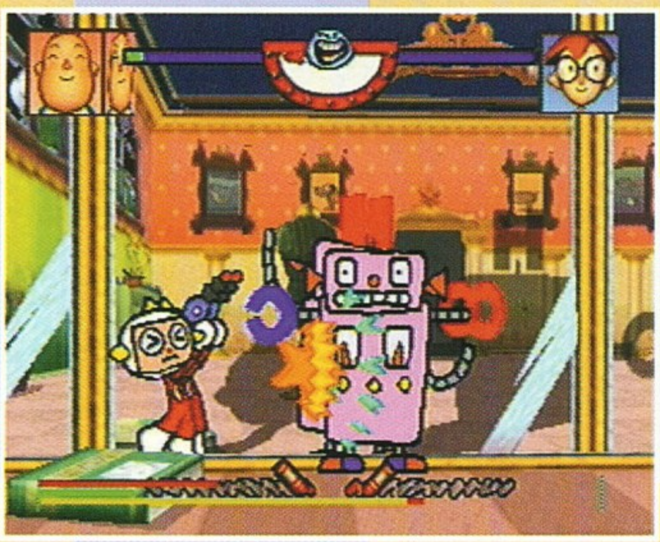


ols.Roynak lova rúgása, vagy gépágyújának hármas sorozata tud komolyabb sérülést okozni.

A legbrutálisabb azonban, ha torreádori képességeit kamatoztatja – ehhez azonban már egy varázskréta szükséges. Csakúgy, mint a közelről történő lasszózáshoz: kár, hogy ez a támadás egyáltalán nem veszélyes.

A választható figurák felsorolásából most már csak Val minden hájjal megkent, köpenyes fickója van hátra. Mamezo szörnyen lassú figura, ám ha távolról eregeti rakétáit, ütőképes ellenfél tud lenni.

Alattomos varázslataival liftaknába csalja, avagy egy pizza-futárral gázoltatja el ellenfeleit.



A főgonoszt végül is nem Mamezo, hanem Darkness, a farkas fogja megszemélyesíteni. Ezt a roppant kegyetlen kreatúrát egy George nevű alak rajzolja meg. A motoros bandájának szimbólumáról mintázza a farkast, ő ugyanis a városban hírhedté vált Vérfarkasok közé tartozik. Szerencsére a fenevad nemigen fordít gondot védekezésre, úgyhogy nem túl nehéz kinyírni. Egyébként a játék nehézségi szintjei (az Optionsnál kell keresni őket) teljesen reálisan lettek megállapítva, így a keménységgel nem lehet gondunk.

AZ ÜZEMMÓDOK

A játékmódokon belül az ún. Story mód indítja a hagyományos típusú bajnokságot; ahol a megszokott kerékvágásban mindenkivel meg kell verekednünk (sajnos még a saját figuránkkal is, amit elég nagy marhaságnak tartok), s Darkness legyőzése után minden karakterhez más megnyerés tartozik. Van természetesen különálló meccs, és kétjátékos mód is: ezt a kettőt okos húzással egybekapcsolták, s így lett belőle VS mód. Amikor a karakterek közül válogatunk, akkor kell megadnunk, hogy a gép, vagy mi fogjuk irányí1tani őket. Van még továbbá egy Tréning mód, és egy Practice mód. Az utóbbi gondolom nem szorul különösebb magyarázatra: egy inaktív ellenfél ellen (igaz, egyszerűbb védekező mozgásokat bekapcsolhatunk a "bábun") gyakorolhatjuk be a speciális mozdulatokat és a varázslatokat. (Itt jegyzem meg, hogy bár érzékeli a játék az analóg kart, a D-Pad használata erősen ajánlott.) A tréning mód viszont annál szokatlanabb. Mindjárt azzal kezdődik, hogy egy fájlt kell létrehoznunk a memóriában. Nos, arról van szó, hogy ebben a módban nem a harcosok bőrébe fogunk bebújni, hanem a rajzolóik (edzőik) szerepét kapjuk meg. Nekünk nem a meccsek megnyerése lesz a feladatunk, hanem csak hogy felkészítsük a karakterünket – a kész karakternek kell a hely a memóriában. Az edzéseken valamennyi ellenfelet kihívhatjuk a figuránk ellen, majd ha már úgy érezzük, elég jól megy neki a bunyó, elindíthatjuk a Story mód Battle módozatán. A karakterünk innentől fogva mellőzi az instrukcióinkat (vagyis nem irányíthatjuk őt), de ennek ellenére pontosan ugyanolyan stílusban fog küzdeni, mint amit tanítottunk neki. Ha nagyon elégedettek vagyunk a kiképzéssel, a karaktert akár a memóriakártyánkra is elmenthetjük – erre való a főmenü Data mód opciója.



BÁRGYÚ GRAFIKA TÜNDÉRI ANIMÁCIÓKKAL

A Konami a Rakuga Kids-szel valami újat hozott a verekedős játékok műfajába, valami egészen eredeti stílust. Bár már a Clayfighter is hasonlóval próbálkozott, de annak a "jópofa" animációi a nyomába sem érnek annak, mint amiket most láthatunk. Ott van például a gúnyolódás, amit a "Z" lenyomásával aktiválhatunk. Más bunyós játékokban is volt már szemtelenkedés, de az vagy erőltetett volt, vagy pedig nem volt semmilyen. A Rakuga Kidsben ellenben valamennyi szereplő roppant pofátlan, s ez feltétlenül idegesítheti az ellenfelet. Leveri mondjuk a hatalmas robotunkat egy kislány, s miközben mi nehézkesen tápászkodunk fel, ellenfelünk dalolászva fésülgeti a haját. Mamezo még elvetemültebb: nem átallja a seggét riszálni jókedvűen. A győzelmi "mámor" animációi sem piték. Totál aranyos, amint a zöld maci a meccs végeztével szépen bebújik az ágyába, és mint aki jól végezte dolgát, szundít egyet. De ha már a meccs végéről beszélünk, az időből való kifutás sem maradt látványosság nélkül. Még mindig Beartanknál maradva: ha őt számolják ki, szegény mackónak szégyenében leesik a feje, s mindenféle rugók állnak ki a testéből.

Az elmondottakhoz pedig hozzá kell tenni, hogy a papírfigurák remek grafikájú háttereken mozognak, s az árnyékaik nagyon szépen vetődnek a terepre – a 2D a 3D-ben tökéletesen érvényesül. Ha egyébként a 3D-t teljesen hanyagolni akarjuk, extra látványosságként (vagy inkább látványtalanságként) ezt is megtehetjük. Az options menüben bekapcsolhatjuk a rajzolt módot, mire a szereplők afféle Menő Manós stílusban jelennek meg. A rengeteg animációnak csak egy hátulütője van: a sok sűrítgetés miatt majdnem annyit kell várnunk a menetek kezdetére, mintha csak egy PlayStation-nel játszanánk. Ráadásul akkor is újra "tölt" mindent a gép, ha ugyanazt a menetet kezdjük újra. Persze mindennek megvan a maga ára...

Én azonban úgy érzem, érdemes ezt a csekély "árat" megfizetni. A verekedős műfajban már régóta nem mutatott fel semmi újat egy cég sem, ám a Konami most megtette: a Rakuga Kids graffitifigurái nagyon királyul néznek ki. Még ha első blikkre nem is túl megnyerőek, könnyű beléjük szeretni, úgyhogy ajánlom: próbálja ki mindenki ezt a játékot. Mert mint tudjuk, a puding próbája az evés.

V.Z.



RAKUGA KIDS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ HALÁLI FIGURÁK ÉS SPECIÁLIS MOZDULATOK
× SOKAT SŰRÍTGET, ÉS MELLESLEG TÖBB SZEREPLŐ IS LEHETNE

86%

Meglepő és elég sajnálatos módon az N64 közel sincs úgy eleresztve szerepjátékokkal, mint anno a SNES volt. Jó, persze ott van a Zelda, ami tíz másikkal is felér, de akkor sem túlzás, hogy szegényes a kínálat. Az első klasszikus szabályokon alapuló RPG (ha a Mystical Ninját nem erőltetjük ebbe a kategóriába) mindössze tavaly évvégén jelent meg. Japánban és Amerikában még Quest 64 néven futott, de mire ideért már Holy Magic Century-vé avanzsált. Persze a Zelda-őrület kitörésével ennek a címnek esélye se volt, hogy reflektorfénybe kerüljön. Hát bizony: sem hírnevét tekintve, sem minőségileg nincs egy súlycsoportban a Zeldával.

A Holy Magic Century-nek hmm... hogy is mondjam... elég egyszerű cselekménye van. A leghíresebb szerepjátékoknál ugyebár már megszokhattuk, hogy folyamatosan újabb és újabb részfeladatok elé állítanak minket, s hogy egyáltalán: a sztori menet közben bontakozik ki. A Zeldában például elindultunk a szent fát megmenteni, mire a végén az egész világot kell megmentenünk. Ezzel szemben a HMC-ben egyetlen küldetésünk van, és az kitart a játék végéig.



A mese színhelye CeltLand: egy olyan ország, mely egy nagy szigeten terül el. CeltLand lakói ősidők óta harmóniában éltek a természet erőit megtestesítő lelkekkel – mindegyik lélek egy része a természetnek, Tűz, Víz, Föld, vagy Szél formájában. A természet ezen misztikus teremtményeinek a titkát csupán a beavatottak ismerték, az ún. lélekgondozók., s a titok csupán egyetlen könyvben volt leírva.

Egy nap azonban ezt a könyvet valaki ellopta. A könyvben felhalmozott tudás rossz kezekbe kerülve akár egész CeltLandet is elpusztíthatja. Az ismeretlen annyit már megtett, hogy békés teremtményeket változtatott át fekete mágiával, és vad szörnyetegekkel lepte el az országot. Már csak a városokban van biztonság, de ott is csak ki tudja, meddig. Valakinek tehát közbe kell lépni! Lord Bartholmy, egy elismert lélekgondozó úgy gondolta, neki kell megtennie ezt a lépést. Elindult, hogy megkeresse, és visszahozza a könyvet.



Mindez történetünk kezdete előtt egy hónappal történt. A játékban Lord Bartholmy fiát, Briant kell alakítanunk, aki apja nyomdokaiba kíván lépni, s elhatározza: az apját és a könyvet is felkutatja...

A PÉNZ NEM BOLDOGÍT

A Holy Magic Century egy elég "érdekes" játék. Érdekes legalábbis, hogy bár első pillantásra egy egész pofás RPG-nek tűnik, belemerülve a játékba hamar rájöhetünk, hogy egy csomó dolog hiányzik belőle. Az még hagyján, hogy nincs egy épkézláb sztori, de legalább azt a keveset jobban csűrhették, csavarhatták volna. Szépen megalkotott városkákban járkálhatunk, kérdezősködhetünk, beszélgethetünk, de hát minek? A legtöbb figura semmi lényegeset nem mond (legtöbbször csak utalásokkal szolgálnak, vagy sopánkodnak, hogy ezt meg azt legyőzhetné már valaki), nem adnak mondjuk alküldetéseket. Legfeljebb tárgyakat kapunk tőlük, de tárgyak alatt is csak alapvető dolgokat kell érteni. Például elég evidens, hogy a vendéglőben kenyeret kapunk. S egy újabb furcsaság: fizetni nem kell semmiért – Celtland lakói valószínűleg még csak hírből sem hallották a föníciaiakról. De jó nekik! Úgy is mondhatnánk: igazi kommunista királyságban élnek: ha valami kell, csak kérni kell, és már adják is. Félretéve a szarkazmust: elég idétlen ötlet, hogy a játékban nincs pénz. Mert ha nincs pénz, akkor nem lehet annyit vásárolni, amennyit akarunk. (Mert nyilván az már eredeti tőkefelhalmozás lenne.) Ameddig például van kenyerünk, nem kapunk másikat a vendéglőben. Márpedig a főgonoszoknál nem árt, ha a csata közben frissíteni tudjuk az erőnlétünket. Csak úgy tudunk több kajára szert tenni, ha menet közben van olyan szerencsénk, hogy zsákmányolni tudunk. Időnként ugyanis tárgyakat vehetünk el a legyőzöttektől. A pénz hiánya meglehetősen leegyszerűsíti (és úgy érzem sivárrá is teszi) a játékmenetet: nincsenek vásárolható fegyverek, vagy pajzsok. Gyakorlatilag csaknem ugyanazzal az eszköztárral fejezzük be a játékot, mint amivel elkezdjük – leszámítva a drágaköveket (de erről később).



RENDHAGYÓ KÜZDELMEK

A régi RPG-s hagyományokhoz méltóan a városokban nyugodtan lófrálhatunk és kérdezősködhetünk, ám ha lakott területen kívülre mozdulunk, folyamatosan ki vagyunk téve mindenféle kreatúrák támadásának. Óriási békák, agresszív farkasok, kellemetlenkedő marionett-bábuk és még sorolhatnám az útonállók típusait. Szintén a régi tradíciókhoz híven a küzdelem körönként zajlik, viszont ami új: menet közben is mozoghatunk a karakterünkkel – például kitérhetünk az ellenfél támadása elől. Bizonyos kereteken belül mozoghatunk, amit akár szó szerint is lehet érteni. Egy-egy határvonal látható a küzdelem valamennyi résztvevője körül, mely körök azt mutatják, ki meddig mehet el. Támadás közben, avagy az ellenség lépése alatt (legalábbis amikor az hozzákészül a támadásához) egyaránt lehet mozogni. A már említett kitérés mellett ez azért is fontos, mert egyes támadásainkat nem mindegy, milyen távolságról hajtjuk végre. Ha például sziklákat hajigálunk, távolabbról kell céloznunk, míg a varázslatok csak közelről hatásosak. Ha az ellenség mellé állunk, megjelenik egy pálca ikon is: ez jelzi, hogy a botunkkal is kupán vághatjuk. Az egész csatának szintén van határvonala. Ez a vonal akkor válik fontossá, amikor menekülni akarunk. Csak ki kell futnunk a határvonalon kívülre, s azzal mindjárt felhúzhatjuk a nyúlcipőt.



Holy Magic Century

ZELDA KICSIBEN!





A VARÁZSLÁS

A varázslatokról annyit kell tudni, hogy a varázserő-pontjaink árán négy kategória közül választhatunk. Tűz, Víz, Föld, és Szél típusú varázslatok vannak – nyilván már kitaláltátok, hogy ezek kapcsolatban vannak azokkal a bizonyos lelkekkel. A varázserőnket drágakövekből, a spirituális kövekből merítjük. Ilyen köveket sokszor az "ellenfeleinkből verhetünk ki", de figyelmesen szemlélve a terepet a szabadban is találhatunk. A földön heverő köveket – nem tudom miért, de – felszállingózó buborékok jelzik. Ha melléjük állunk, egy felvillanó kérdőjel mutatja, hogy van ott valami. (A felvehető tárgyakat és a nyitható ládákat amúgy egy felkiáltójel jelez.) Miután felvettünk egy követ, döntenünk kell, hogy a mágiák közül melyik elemet erősítsük vele. Minél több kő tartozik egy elemhez, annál több olyan típusú varázslatunk lesz. A leghatékonyabbak a Föld és a Víz típusú varázslatok. A vizes mágiát azért is érdemes minél előbb fejleszteni, mert azon belül találjuk az egyik leghasznosabbat: a gyógyítást. A varázslatok közül a kameragombokkal lehet választani; a négy gomb a négy elemnek felel meg. Ha lenyomjuk valamelyiket, rögtön ki is van választva egy alapvető varázslat, amit az A-val aktiválhatunk. Amennyiben már több kővel növeltük az adott elem erejét, alul egy táblázatban íródnak ki a fejlettebb varázslatok, s ebből a táblázatból szintén a kameragombokkal válogathatunk.

 A "sima" tárgyaink közül az R lenyomása után válogathatunk, a játék aktuális állását pedig a Start lenyomása után lapozgathatjuk végig.



AZ ÉRTÉKELÉS

A karakterek grafikája elég jó, és a városok is szépen kidolgozottak. A kamerakezelés viszont annál szörnyűbb. Úgy kavarog, tekereg, forog a nézet, hogy maximálisan összezavarja a játékost. Van ugyan az L gomb, amivel úgymond állíthatunk a nézeten, de azzal csak a távolságot szabályozhatjuk. Szóval a városokban nem azért fogunk eltévedni, mert olyan szövevényesek az úthálózatok: egyszerűen azért, mert miután befordultunk egy utcába, már nem tudjuk, hogy merről is jöttünk és hogy hová is tartunk. A külső terepen pedig a csaták befejeztével eshetünk hasonlóképpen gondolkodóba – ott azonban arra sikerült rájönnöm, hogy Brian visszaáll mindig abba az irányba, amerre a csata kezdete előtt tartott.

Szóval ami a külsőt illeti, a városok elég klasszak. Noha megesik, hogy tök egyforma szobákat kell átvizsgálnunk ráadásul csekély várható eredmény fejében, mégis ez a legélvezetesebb része a játéknak – olyankor tényleg úgy érezhetjük, hogy kalandozunk. A külső terepnél viszont túlzásba estek a játék alkotói. Unalmasan hosszú utakat kell bejárnunk, ráadásul nem tudunk úgy megtenni két lépést, hogy bele ne botlanánk valami ellenségbe. Elképesztően idegesítő, hogy mindig belénk kötnek, másrészről viszont szükségünk van rá, mert hát harc közben edződik a karakterünk. Minél többet küzd, annál több lesz a maximális élet- és a varázsereje. A fejlődés tekintetében egy újabb furcsa húzást követtek el a játék alkotói: a védekezési képességünk úgy javul, minél több találatot kapunk. Érdemes tehát egy gyenge ellenfél elé odaállni, és minél tovább csépeltetni magunkat, majd mikor már nagyon kevés az erőnk, gyógyítani magunkat. Ha netán elhalálozunk, akkor sincs gond, hiszen csak a legutóbb elhagyott fogadóhoz kerülünk vissza, és minden oké. Megmaradnak a pontjaink, megmaradnak a tárgyaink, s maximum életerővel indulhatunk útnak újra.



Az erőink közül amúgy a varázserő folyamatosan töltődik, s csak az életerő regenerálásához kell ennünk valamit, vagy pihennünk egy fogadóban. Minden városban van fogadó, ahol az alvás egyben az állás elmentésének felel meg (memóriakártyára).

Bár rengeteget kell gyalogolni, ritkán van, hogy több út közül lehet választani. A játék olyannyira lineáris, hogy a végig vitele nem hiszem, hogy gondot okozna bárkinek is. S miután a végére értünk, egy újabb hiányosságot konstatálhatunk: senki sem csatlakozott hozzánk. Nincsenek amolyan barátok, amilyenek csaknem minden szerepjátékban vannak, s amelyek olyan bensőséges hangulatot adnak azoknak a játékoknak.

A labirintusok – ha annak lehet nevezni őket – szintén nagyon gyengék, semmi megerőltető sincs a teljesítésükben. A főellenségeknek meg egyáltalán nem rémisztőek. Már eleve a külsejüktől sem voltam elájulva (egynémely sima útonálló jobban néz ki), de ami már szinte nevetséges: mindössze egy-két támadásuk van. Ha nem lennének egy kicsit keményebbek a többieknél, szinte észre sem vennénk, hogy egy főellenséget küzdöttünk le. Mondanom sem kell: ez eléggé egyhangúvá teszi a kalandot. Menni, harcolni, menni, harcolni, és így tovább a végtelenségig: erről szól a játék.

V.Z.

HOLY MAGIC CENTURY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE

✓ A KARAKTEREK ÉS A VÁROSOK SZÉP KIDOLGOZÁSÚAK
× RENDKÍVÜL MONOTON AZ ÁLLANDÓ KÜZDELEM, NULLA A SZTORI

71%

Ezredvégi világvége-hangulat, rituális gyilkosságok, voodoo mágia és bibliai utalások: ha nem tévedek, ezek egy psycho horror kellékei. S hogy miért említem ezeket a kellékeket egy N64 játék ismertetőjénél? Vajon lehetséges psycho horrornak nevezni egy videojátékot? Aki már játszott a Shadow Mannel, az nem kétkedik ebben.

Horrorból igazán kijut mostanában az N64 tulajdonosoknak. Nemrég a Castlevaniaban gyilkolhattunk vámpírokat, hamarosan a Resident Evil 2-ben rendezetünk zombiirtást, ám azt hiszem ezek egyike sem gyakorol olyan mély pszichológiai hatást ránk, mint a Shadow Man. Ez a játék nem csak attól olyan félelmetes, merthogy zombik és alvilági teremtmények százait kell likvidálni, hanem mert egy mesterien kitalált sztorival tálalják az akciót. Csakúgy mint a Turoknál, az Acclaim ezúttal is az egyik képregény-sorozatára támaszkodott. A játékhoz a Shadow Man comic első hat részét dolgozták fel, s mit mondjunk: a profi szerzők "tollából" egy igencsak karakán sztori született. (Még akkor is, ha enyhe párhuzamot lehet észrevenni a Turok meséjével.) A Shadow Man kerettörténete szerint két világ létezik: a Halálmezsgye, és a Való világ. A Halálmezsgye az a hely, ahová minden lélek jut, miután befejezte földi pályafutását. Csupán egy ember van, aki szabadon közlekedhet e két világ között: a Shadow Man. A Shadow Man kiválasztott, akinek a feladata: megvédeni az élők világát a holt lelkek háborgatásától. E misztikus tisztség jelenlegi képviselője Michael LeRoi. Ha leereszkedik az éj, ő viseli az árnyak maszkját, mellyel halhatatlan voodoo-harcosként átléphet a holtak birodalmába...





Mama Nettie – a nagyhatalmú voodoo papnő, aki az árnyak maszkját Mike mellére operálta – úgy érzi, eljött a Shadow Man ideje. Egy profetikus álmot lát, melyben öt sorozatgyilkos egy mérhetetlenül gonosz erő segítségével az Apokalipszist hozza el a Földre. Egy olyan erő közeleg, melynek gyökerei a Halott Oldalon keresendők..

A játék legelején egy kis közjáték mutatja be, milyen is az a bizonyos erő. Az intermezzo a múlt század végén játszódik. Hasfelmetsző Jack hiába gyilkolta meg áldozatait, nem találta meg, amit keresett. Nem találta meg a lélek kézzel fogható megnyilvánulását, melynek elvételével a saját halhatatlanságát biztosíthatta volna. Kudarcai miatt már éppen magával is végezni akar, amikor egy sötét éjjelen egy ismeretlen jelenik meg a rejtekhelyén. "Légió a nevem, mert sokan vagyunk" – mutatkozik be, majd elmondja, hogy a halhatatlan erő, amit Jack keresett létezik, de csak bizonyos sötét lelkekben. Felkéri Jack-et, hogy segítsen neki felépíteni egy menedékhelyt, ahol a hozzá hasonló meg nem értett lelkek egyesíthetik erőiket. Egy erődítményt a túlvilágon, ahol majdan egy halhatatlan hadsereget fognak létrehozni, hogy leigázzák a "szánalmas" földi életet. Ahhoz azonban, hogy Jack átjusson a másik oldalra, meg kell halnia...

NAGY FALAT

Azt már régóta lehetett tudni, hogy a Shadow Man egy nagyszerű játék lesz, de hogy mennyire, azt csak találgatni lehetett. Most már azonban biztosak lehetünk benne, hogy a Zelda után a legmonumentálisabb N64 játék a Shadow Man. Egy Tomb Raider féle akciójáték, ami úgy kb. 70 órányi szórakozást biztosít! Minden szempontból hatalmas. Kezdjük talán a grafikával, melynek szemléltetéseként elég, ha csak az első benyomásaimat írom le. A játék legelején – még amikor a Való világban járunk – elindulunk megkeresni egy templomot egy louisianai mocsaras vidéken. Hamarosan fel is tűnik a horizonton egy torony meglehetősen nagy távolságban. Hihetetlen, de szinte egyáltalán nincs ködösítés! Elképesztő nagyságú területeket rajzol ki a gép, és csak alig van néhol lelassulás. (Nem úgy, mint PlayStation-ön.) Később a túlvilágon egészen meghökkentő, amikor elsőként megpillantjuk az azilum hatalmas falait, előtte tágas térrel, melyet reflektorok pásztáznak. Mindezt a bővítőnk segítségével akár nagy felbontásban is élvezhetjük, melynek révén közel olyan képet mutat a játék, mint a PC verzió.

A grafika mellett a másik fantasztikus dolog, hogy a közjátékokban végig beszélnek – pedig nincs kevés belőlük. A történetet összeláncoló eseményeken kívül minden új helyszínen hallhatunk egy rövid "idegenvezetést", továbbá barátaink – azaz Nettie, a papnő, és Jaunty, az alvilág kapuját őrző kígyó – menet közben is adnak tippeket, ha találkozunk velük. Mindehhez még hozzájönnek a döbbenetes hangulatú zenék, valamint a kellően hatásos hörgések és halálordítások – úgyhogy nem véletlen, hogy a játék csak egy 256 Mbites kártyára fért fel.

MIKE MOZGÁSAI

Az irányítás szemlátomást Tomb Raideres hagyományokat követ: céljaink eléréséhez lávafolyamok felett ugrálhatunk, víz alatt úszhatunk, falakat mászhatunk, sziklákat tologathatunk, kapcsolókkal gépeket működtethetünk, stb. Új és felettébb érdekes mozdulat, hogy amikor Mike megkapaszkodik valahol, a felhúzódzkodás két fázisban történik. Amikor a lábával megtámasztja magát a falon, két dolgot tehetünk: vagy felrugaszkodunk, vagy elrugaszkodunk – utóbbi esetben hősünk jókora távolra rúgja el magát. Egy dologra külön felhívnám a figyelmet: ha mindkét kezünkben fegyver van, nem tudunk megkapaszkodni! Ha pedig köteleken akarunk mászni, mindkét kezünknek szabadnak kell lennie! Az irányítás amúgy jobb nem is lehetne, s ez vonatkozik a fegyverekre is. A zombik népes táborát akár két fegyverrel is irthatjuk egyszerre: míg az egyik kezünkben a pisztolyunkat tartjuk, a másikkal mindenféle varázstárgyakat használhatunk. A célra tartás megint egy olyan mozzanat, amit a játék a Tomb Raidertől "örökölt" – az oldalazás gombja egyben a legközelebbi cél befogását is jelenti. Kellemes újítás, hogy a nézet és az irányítás is automatikusan a célponthoz igazodik. Ha például befogunk egy hevesen csapkodó démont, csak annyi a dolgunk, hogy körbe-körbe futkosva ne kerüljünk a karmai elé, s ehhez elég mindössze a balra irányt nyomni. Leginkább csak akkor vagyunk gondban, ha többen támadnak ránk egyszerre. Ilyenkor nagyon fontos, hogy lehetőleg csak egy ellenfélre koncentráljunk. Amikor a zombik összegörnyednek, már csak egy lövés kell, hogy elraboljuk az energiájukat. Ha azonban ezt nem tesszük meg, pillanatok alatt új erőre kapnak, és akkor kezdhetjük a "puhításukat" elölről! Időnként (főként a repülő ellenfeleknél) a befogás nemigen akar működni: ilyenkor hasznos lehet, hogy van "lövész mód" is. Egy gombnyomással átválthatunk Mike pers-





pektívájára, s egy célkereszt irányításával kereshetjük meg a delikvenst. A fegyverekkel kapcsolatban még valami: ne csodálkozzunk rajta, ha a shotgun nem működik a Halálmezsgyén, a voodoo mágia pedig a Való világban használhatatlan. Az univerzális pisztolyunkon kívül minden fegyver csak az egyik vagy a másik világban használható.



Jópofa, hogy a különböző világokban eltérő dolgokra kell ügyelnünk. A "valóságban" könnyen megfulladhatunk, míg a túlvilágon a varázserőnk kijelzője veszi át az oxigén-mutató helyét. A maximális varázserőnk ahhoz igazodik, hogy mennyi sötét lelket szólítottunk már magunkhoz. Tulajdonképpen ez a játék lényege: be kell gyűjtenünk a sötét lelkeket, mielőtt még Légió tenné meg helyettünk, s ezzel kell fokoznunk a sötét erőnket.



Progresszív módon egyre több sötét lelket kell begyűjtenünk – az egyes szinthez mindenesetre még elég egy. A sötét erőnk szintje azért fontos, mert lépten-nyomon ún. koporsó-ajtókba botlunk, melyeket csakis varázserővel lehet kirobbantani. A kapuk körül mindig látható, hogy milyen szinten kell állnunk. A sötét lelkeket az ún. govikba bezárva találjuk, melyek úgy néznek ki, mint valami felnyársalt szívek. Csakis a sötét képességeink birtokában tudjuk őket felnyitni – tehát a Való világban, világos nappal nem – legalábbis a játék elején még nem!

Utunk során számtalan agyagedényt törhetünk szét, melyekből energián kívül két dolog kerülhet elő: arany koponya, avagy Cadeaux. A koponyákkal a varázserőnket tudjuk regenerálni, az ún. Cadeaux-val (ezek egyfajta áldozati edények) pedig a maximális életerőnket. Miután 100 Cadeaux-t begyűjtöttünk, Loa-nak áldozhatjuk őket az élet templomában.

MI IS AZ A GOVI?

Hősünk halhatatlan, de azért neki is van életereje. A játék készítői rendkívül frappánsan oldották meg az "elhalálozást", szemlátomást ügyelve arra, hogy a játékosok – kudarc esetén – nem szeretnék minden dolgot újra és újra megcsinálni. Ha elfogy az energiánk, csak az adott szakasz elejére kerülünk vissza, de nálunk marad minden tárgy, és nem termelődnek újra a legyilkolt ellenfelek. Csak akkor lesznek új zombik, ha egy adott szakasz határát lépjük át. Az egyes területeket hidak kötik össze, így az nem fordulhat elő, hogy véletlenül megyünk át a határokon.

AZ ESZKÖZTÁR

A Shadow Man sokkal kalandosabb, mint egy szokványos Tomb Raider-klón. Az egyes helyszínekre többször is vissza kell térnünk, mert bizonyos voodoo varázstárgyak és tetoválások beszerzésével olyan képességek birtokába jutunk, hogy mindenhol újabb és újabb utakat fedezhetünk fel. Az első használandó tárgy a maci. A Teddy maci valaha Mike kistestvéréé volt, akinek haláláért hősünk felelősnek érzi magát. Nettie mesterkedései révén Luke macija az összekötő kapocs az Élő és a Halott Oldal között, azaz ezzel a tárggyal lehet átlépni az egyik világból a másikba. Gyakorlatilag teleportként funkcionál: amikor a képernyőn egy homályos maci mosódik át, az azt jelenti, hogy az adott helyre bármikor visszatérhetünk. Nos, akkor nézzük a tárgyainkat. A sima fegyverekhez gondolom nem szükségeltetik használati utasítás, úgyhogy rögtön rátérnék a voodoo eszközökre. Az asson a legegyszerűbb fegyver: a halálfejes csörgővel tűzgolyókat lőhetünk ki. A baton nevű tőrrel szintén tüzet tudunk kilőni, ám ennek a tárgynak két funkciója van! Amikor egy-egy fénylő oltárral találkozunk (rajta a baton ábrájával), csak oda kell érintenünk a tőrt, és máris átteleportálódunk egy másik oltárhoz – általában valamilyen nehezen megközelíthető helyre. A flambeau azon kívül, hogy fáklyaként használható, még gyújtogatásra jó: a tűz ábrával ellátott "bőr" ajtók kiégetéséhez szükséges. Az enseigne egy különleges bőrpajzs, mellyel energiapajzsot vonva magunk köré a keményebb támadásoknak is ellenállhatunk. A marteau egy állkapocscsont, amivel egyrészt több tűzgolyó lőhető ki egyszerre, másrészt a Rada dookat lehet megszólaltatni vele – ezek egyfajta földbe szúrt dobok, melyekkel ajtókat lehet megnyitni. Végül a mágikus eszközök közül az utolsó a calabash, ami tulajdonképpen gránátnak felel meg. Ha olyan helyen robbantunk, ahol a calabash jele látható, titkos helyeket fedezhetünk fel. Nem varázsfegyver, ám mégis a túlvilágon kell összeszedni a violator fegyvert. Ezt három darabból kell összerakni: a három pengéből álló eszköz igen hatásos mindkét világban.



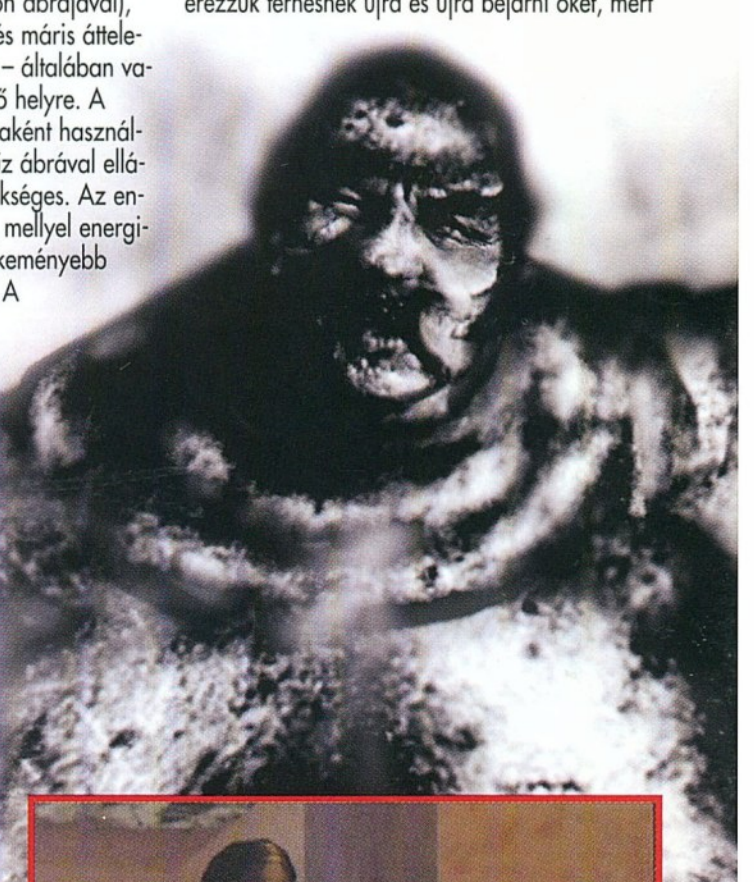
A tetoválások legalább olyan fontosak, mint a fegyverek. Az első tetkót (Gad Toucher) a tűz templomában égettethetjük Mike testére, s a kisebb tüzeken mászhatunk át vele, és tüzes dolgokat érinthetünk meg kézzel. A másodikat (Gad Marcher) a prófécia templomában szerezhetjük be: a segítségével át lehet kelni az izzó talajrészeken (láván). Végül a harmadikat (Gad Nager) a vér templomában találjuk, melynek birtokában már a lávafolyamokban is lubickolhatunk (merülhetünk).

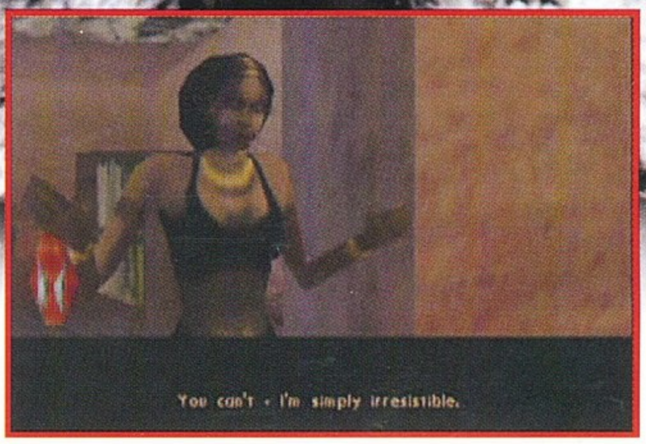
Egy új tulajdonsággal gazdagodunk "mellesleg" a poigne nevű karperec felvételével is: ezzel a túlvilági vérzuhatagokon ("vérvízesések") lehet felmászni.

A végső cél az, hogy a központi katedrálisból eljussunk a valós világ öt sorozatgyilkosához, majd miután végeztünk velük, a kastély központjában lévő motor leblokkolásával megnyissuk az utat Légióhoz. A gyilkosokkal szemben nélkülözhetetlen, hogy tudjuk használni Shadowman extra képességeit, ami azonban Való világban nem lehetséges. Mivel nincs vesztegetni való idő, az éj kivárása helyett a napot kell eltüntetni – ehhez kell összeraknunk a három részből álló L'Eclipser nevű tárgyat (la lune, le soleil, la lame). (A katedrális őrült gépezeteinek a működtetéséhez az engineer's key, azaz a mérnökök kulcsa szükséges.) A gyilkosokról egyébként a Nettie-től kapott aktából elég érdekes dolgokat olvashatunk. A "Lakberendező" gyilkos például onnan kapta a nevét, hogy áldozataiból berendezési tárgyakat készít. Infravörös szemüveggel rendelkezik, ezért igazán otthon érzi magát a sötétségben. Említésre méltó még Jack 2 esete, aki pedig a Hasfelmetsző utódjának tartja magát. Majdnem ugyanazon a helyeken, majdnem ugyanolyan nevű prostituáltakkal végzett...

A MŰFAJ GYÖNGYSZEME

A Shadow Man "személyében" a horror-játékok új trónkövetelőjét köszönthetjük. Nem csak arról van szó, hogy több hektónyi vérrel, és hátborzongató zenékkel szórakoztatja a játékost: a pályák felépítése az, ami igazán leköti az embert. Hatalmas helyszínek vannak, ám mégse érezzük terhesnek újra és újra bejárni őket, mert





csak ésszerűen nehezek, és mindig egy élmény, ha egy új tulajdonsággal valami újat fedezhetünk fel – teszem azt: lemerülünk a lávába, és egy átjáróba úszhatunk be. Szóval nagyon király ez a játék. Csak egyre figyelmeztetnék mindenkit: aki "véresen szereti a bélszínt", az nehogy a cenzúrázott német verziót vásárolja meg.

V.Z.

SHADOW MAN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK
EXPANSION PAK

✓ FANTASZTIKUSAN KITALÁLT PÁLYÁK, DÖBBENETES HANGULAT
× LEGFELJEBB AZOK TALÁLNAK BENNE HIBÁT, AKIK NEM SZERETIK A TÚL NAGY KIHÍVÁST

96%



Reggel felkeltem – pontosabban hajnalban értem haza, de ez mellékes – és azt vettem észre, hogy vége a nyárnak. Frankón dideregtem egy pólóban. Pedig napközben leolvadt rólam a cipzáras bőr-tanga, elöl elefántos ormánnyal. Ez azt jelenti, hogy jön a tél, meg a sok-sok új játék. Beindul a gályázás ezerrel. Az ECTS megvolt, a csajtermés eléggé szegényes, de jobb, mint a búcsúban egy pofon. Lehet skubizni az exkluzív képeket. Gondolom, lassan mindenki visszaszállingózik a nyaralásból, megint egyre többet van együtt intim hangulatban az 576 Konzollal – lássuk tehát az e havi levéltermést, ami hála Istennek elég impozánsra sikeredett. Kezdésnek jöjjön mindjárt Bagó Peti kismonológja...

(Elöljáróban csak annyit szeretnék hozzáfűzni a soron következő levélhez (amit nem véletlenül raktam az első helyre), hogy jólesett. Nagyon jólesett. Ezúton csókoltatom titokzatos T barátomat, és saját érdekében jó lenne, ha elküldené a címét, mert NYERT! Október 15.-éig tehát ilyen és ehhez hasonló leveleket várunk, hiszen a legjobbak között szétosztunk egy marék CD-t – Bagó Péter.)

Tisztelt 576 Konzol szerkesztőség! Gratulálok az újsághoz! Ez ugyan kevés, de minden elismerésem a Tiétek, amit csak el lehet mondani egy lapról, amely ilyen minőségben, tartalomban és árban van jelen a piacon (CD és "poszter nélkül is", akinek ez a gyengéje szerezzen magának) és stílusban, ami a fő, mert ahhoz nem pénz kell, mint az előbbiekhez, hanem az a szellemiség, amivel nem sokan dicsekedhetnek hazánkban sem. Kiadványotok így tudja informálni azt a sok (és egyre több) sarkított képernyőszemű "drogos" játékost, akik minden hónap végétől már a következőt várjuk, hogy az akkorra már kiapadt pénztárcából kiguberálva a (nyedraga-nyeolcsó) árát, megkaparintsuk a hőn áhított kiadványt. Azután egy hónapig rongyoljuk, amikor a szürke géptől távolabb vagyunk, mint ameddig a kontroller vezetéke elér. Minden számotok megvan a kezdetek óta, és azt kell megállapítani olyanok vagytok, mint az Ó-bor: egyre jobbak ahogy múlik az idő...

Tehát kitartás a jó irányvonal mellett, és nehogy hagyjátok magatokat befolyásolni, hiszen akik most és baromi okosakat érvelnek megveszik így is... És lám, milyen jól teszik. Az már sajnos a magyar mentalitást tükrözi, hogy ha jó valami, akkor azért lázadoznak, mert még annál is jobbat, többet, vagy olcsóbban akarják megkapni és unalmukban a barátnőjük helyett nektek reklamálnak, de hál' Istennek valójában nem lehet belétek kötni ezekkel meg a műélvező- és esetleg értő közönség úgysem azonosul. Ti vagytok kis országunk konzolos társadalmának meghatározó iránytűje, hónapról-hónapra etalonként veszik képbe a lapotokat mindazok, akik egy kis igénnyel bírnak a programok iránt, mert szerencsére nem volt olyan eset, hogy megtévesztő, vagy vásárlási szándékot keltő leírást adtatok volna olyan termékre, ami nem éri el az általatok támasztott színvonalat. Ez roppant pozitív, mert nem az a célotok (úgy érzem), hogy havonta meglegyen az oldalszám, hanem minőségi kiadványt készítetek. Még a gyengébb programok leírásait is szívesen olvassa az ember, hiszen tanulságnak sem rossz az építő kritika (kár, hogy némely gyártó – forgalmazó cég nem fizet elő rátok).

(Kulisszatitok következik: ez az ember igazat beszél. Ti ugyan csak a végterméket látjátok, de azt el sem tudjátok képzelni mennyi és milyen munka áll az ügy hátterében. Mert itt nem az a nehéz, hogy tárgyalsz a nyomdával a minél kedvező árak miatt, hanem hogy itt ülsz munkaidő után és azon gondolkozol: mi legyen a címlapon. Melyik rajzot szeretnétek jobban? Vagy melyik játék hány oldalt érdemelne, melyik játékhoz kéne minden részletet kimerítő leírás? És ez a hangulat a mienk, amit senki nem vehet el tőlünk. A gondoskodás, az odafigyelés teszi a kívülálló számára is barátságossá a "színes papírhalmazt". – BP).

Én is reklamálnám (persze komolytalanul), hogy miért nem 600 oldalas az újság, hogy legalább két napig tartson elolvasni, de jól tudom (sejtem) az okát, és nem kétlem, hogy ha lehetne, Ti 1200 oldalast is készítenétek. Sebaj így legalább hónap végére megtanulja szinte az ember, oly sokszor lapozza fel és nem is hiába, mert olyan, mint a jó film, játék, zene stb., hogy sokáig lehet benne újat felfedezni. Egyszóval ÁLOM az újság, és ami az NTSC cikkeket illeti, az már egyenesen "zvölfisch"!!! Ennél jobban nem tehettél volna, mert így az a kis réteg (úgy a játékosok 99%-a) nincs hónapokig várakozásra kárhoztatva a "többség" meg majd előveszi a két hónappal korábbi számot és konvertálja a maga PAL verziójához. Én még odáig is fajtalankodnék (Szilviával is), hogy lehetne egy kis "fekete-listát" leadni időnként a hírekben azokról az általatok jónak ítélt NTSC programokról, amelyek az értelmes, és illetékes, íróasztal mögött üldögélő urak jóvoltából nem jutnak/jutottak el a mi kis kontinensünkre. Érdekes, izgalmas téma lenne – számomra biztosan (kaphatnátok a levelet vödörszám a nagyokos srácoktól, hogy beee nekem már megvan, pedig azt írtátok, hogy nem is lehet nálunk kapni és az XY.-nak mégis megvolt...). "Amellett, hogy érdekelne a Tomb Raider 12. része mikor jelenik meg?", lenne egy komolyabb kérdésem is: TESZTELŐ miként lehet egy olyan személyből, aki Bp-i, 70-es évjáratú, (ivar)érettségizett, imád játszani, van PSX-e, PC-je, állása, telefonja, bronhithise (nem fertőző), stb. és szereti Szilviát... de a feleségét ez nem zavarja, mert sohasem tudja meg, csak ha rájön az "izé"-re! További sikeres munkát kívánva: Simon T., Budapest

Ájjájjáj, mintha meleg hájjal kenegetnének. Tényleg jól esik néha egy kis dicséret – mindig! Gyakorlatilag leveled túl sok megválaszolnivalót nem tartalmaz, eltekintve a végétől. Az általad felsorolt paraméterek elvileg elegendőek ahhoz, hogy valaki nálunk tesztelő legyen, már csak egy próbacikk hiányzik egy tetszőlegesen kiválasztott játékról. Ez után esetleg még tesztelő is válhat belőled.

Ave Martin!
- Oldozzon fel atyám, mert vétkeztem.
- Mikor gyóntál utoljára gyermekem?
- Nagyon régen. Sorolom a vétkeimet:
- Szemüveg nélkül néztem a napfogyatkozást, nem adóztam le a nyári fizetségemet, 2 hete nem mostam hajat és kísértésbe estem.
- Ezt kifejtenéd bővebben is?
- Nem tehetem atyám.
- Semmi baj fiam, nincs mit titkolnod az Úr előtt.
- De félek!
- Csak bátran gyermekem!
- Megvettem az UKPSM-t.
- Hm...
- Már kétszer is.
- Urunk, teremtőnk, emberiségünk védelmezője tekints könyörülettel szolgádra és mentsd meg a kárhozattól. Add, hogy benned erős várra leljen. Szabadítsd meg a romlástól és töltsd el szívét bátorsággal, hogy elszántan ellen tudjon állni a kísértésnek. Istenem, hallgasd meg imáimat és jusson el hozzád az én kiáltásom. Az Úr legyen veled és a te lelkeddel, Ámen. Vezeklésül: 10 Miatyánk, 20 Üdvözlégy, 50 fekvő.

Mellesleg hamarosan itt a szeptember. Kezdődik a gályázás és (már akit érint), a diákok újból szeretett patkányfogójukban várják a következő szünet kezdetét. Addig is iktatok egy képet lelkesítés gyanánt. Kitartás! Bízzunk a csodafegyverekben! És a bombariadókban. Pá! Pöpec, Budapest

(Pöpec barátunk mellékelt egy igen tetszetős képet is, amelyen egérfogóban kivégzet kisállatok láthatók, de ezt a fiatalabb olvasók miatt inkább nem mellékeltem.)

Én is szoktam vétkezni, általában minden nap többször. Te is vétkeztél, meggyóntad, spongyát rá. Amíg az 576 Konzolt is veszed, nekem tök egál, hogy mit veszel mellé. Be. A kép mega-giga-kolosszális. Mondjuk sajnálom a kis szőregereket, de hát nekik ez a sorsuk. Még mindig jobb, mint sampon-hajlakk tesztelők lennének egy laboratóriumban. Bombariadót speciel tudok neked intézni, persze jó pénzért...

Hály Martin és 576 Konzol Stáb! Ismét én vagyok az! Szokolai! Úgy döntöttem (puff), hogy csakazértsemhagylaktiteketbékibeismétszávámivitovogévépevettravagavadovok! NadEmostmá egy könnyebb hangvételűt! Végre a nad pangas után lenni one yó szám! A mostani EPISODE (ez a szó tetszett mi, Martin!) a double, talán a noumrou eincze! Frankó a poszter meg a doubleubleuble kódeksz! Azokó a yó lyátékokró má No is speakelve: Multi filter Silent hEll, GROsze theft cAr Lándon, Roló (dzsonl) CAGE, ICONstructor meg minden! A cSeviben a GárÉ sem vol semnemmi! És a tripladupla előzetes? HA? Mi? HE? Na? hM? Jut észémbe! Lararáról sincs Más kép? Mert azaza Két/kettő twú, cváj, 2, ÖT/Keveset enged sejtetni, kéne egész alakos pikcsőr is! most Más jut eszembe! Mi lenne, ha ő lenne az ki rajta lenne a nekszt poszteren? WÁÓ! (ha lehet pucéren!) Mosmá nem kell szídí, poszter maradjon! hova lenni a lyátékok? má mindent megnyertek? Pédig ájem is jáccott ÁM, Decsak posztert nyerni! nem lehetne intrjóuólás SŰRŰbben? yÓ hatlet vót az NTSC-s GÉMEK leírása! csak így tovább! MÉ irtad ugyan aZT a (eszt most heljesen fogom ÍRNI) STAR WARS EPISODE 1-ről mintagrammbitben? TE figyuzzá! MI lenni HA lenne egy oldal ahova olvasók írnának lyátékleírásokat? Há azmán shockal bárobb lönne mintazaza mostani szar várszos (BOTS) képeknél frankóblönne. Na elboucsozoúlolul Álljon itt aNy kEdves mondat: Tovovávábivi jovo nyavaravalávást min...

(Jézusom. Mire ezt begépeltem el is fogyott a nap. Hallod e Te Zoli. Díjazom az ötletességedet, meg egyéni fogalmazó képességedet, de ha legközelebb is ilyen levelet fabrikálsz, asszem' veszélyességi pótlékot fogok kérni – BP).

Öcsém, elhagyott az erőm, amikor próbáltam átrágni magam a leveleden. Kajak nem vágom, hogy most fogalmad sincs a helyesírásról, és ezzel a "furcsa" megoldással próbáltad szépíteni a siralmas helyzetet, vagy most mi van? De az is lehet, hogy egy nyelvtani zseni vagy, egy második Grétsi Laci professzor úr, egy élő "Álljunk meg egy szóra!" – és akkor ez egy Nobel díjas próbálkozás volt. A lényeg, hogy én is szeretem Larát, de nincs más szexi képem róla, meg aztán egy csomó téma vár még, hogy poszter lehessen belőle. Nem akarom túllihegni a bigét, na!

Hali mindenkinek NAGYBÁTYÁMÖCCSE vagyok, megint. Hali Martiny és 576 team. Már régen írtam ezért újra írok, remélem, jól kipihentétek magatokat valahol Hawaii környékén. Gondolom, jó sok koktélt ittatok, sokat pancsikoltatok, jó sokat Jet Ski-ztetek. A Konzol a legjobb! Nagyon tetszik (még mindég). Szerintem a legjobb a mostani összevont! Nagyon jó!! Tetszik, mert van poszter, jó sok volt a hírek, jó sok oldal, 2 oldalas Csevegő és a 24 éves Szilvi. Lenne pár kérdésem:

1 – Lesz-e Nintendora táncolós progi?
2 – Tényleg marad a 40 oldal?
3 – Ha megjön a Dreamcast, akkor megint növelitek a lapszámot?
4 – Mivelhogy még szerintem senki sem kérdezte meg, ezért én megteszem: Hány mega fér az N64 kazira?

Na jó, nem fárasztlak titeket tovább, megyek...

Ul: Ti vagytok a legjobbak! És a konzol maradjon olyan, mint az összevont szám! Szalontai Csaba, Budapest

Csabi néni! Bárcsak a próféta szólna belőled, de hát olyan messze voltunk ki Hawaii-tól, mint a faék a logikai kirakó játéktól. Jet Ski-t pedig utoljára filmben láttam, akkor is úgy kellett utánakérdeznem a vagányoktól, hogy mi is az valójában.

1 – Jelenleg nem tudok arról, hogy valamelyik cég N64-es táncolós játékon dolgozna. De ez akár már holnap megváltozhat.

2 – Lapozz a Konzol végére. Szerinted?

3 – Az elején még nem lesz oldalszámnövelés, de ha megjön a PAL-os Dreamcast, és sikeres lesz, akkor mindenképpen.

4 – Változó. Attól függ, hogy mennyire sikerül összetömöríteni. Ha jól tudom jelenleg a Zelda a legnagyobb játék, 32 megabájtos tömörítve. Összehasonlításképpen egy Bomberman Hero kábé 8 megabájt. Egy PlayStation CD-re ugye 650 megabájt fér. A legtöbb helyet a zene – ha audio track-ként van felírva – foglalja, meg a renderelt csodaintrók. Persze ezeket csak CD-re lehet rárakni. Az N64-es játékokban ezért csak "programzenék" vannak, és a program grafikájával készült intrók. Szóval nehezebb rá játékot írni, mint PSX-re, a kazetta erősen limitált kapacitása miatt.

Csá Martin! Mivel most nincs más dolgom, gondoltam írok egy levelet, hátha benn leszek a dupla cseviben. Na kezdem a kérdésekkel: a Tonic Trouble és a Hybrid Heaven eljut még hozzánk az idén?

Ott voltak az ECTS-en, kész állapotban, tehát sanszos.

Egyébként már várom nagyon az olyan király játékokat, mint pl: Perfect Dark, X-Men, Twelve Tales, Donkey Kong 64 – mekkora egy királyság lesz. Gondolom jó pár N64 tulaj így van ezzel.

Ezek is ott voltak, tehát ezek is sanszosak.

Na jó, ennyit a játékokról. Most evezzünk más vizekre! A májusi csevegőt olvasva (amikor a Kaszman gyereknek válaszolsz) k***ára egyetértek veled. Mármint a csajokat illetően. Szinte mindegyik totál nagyképű, nagyon fenn hordják az orrukat. Na de mire fel? Az csak egy dolog, hogy jól néznek ki – hisz emellett annyi eszük van, mint egy marék lepkének (tisztelet a kivételnek). Megmondom én, hogy mi számít nekik! Sok-sok lóvé, nagyautó. Meg a nagytalpú cipő (technopata). Jókat röhögtünk a haverokkal, mikor ebben a batár sz*rokban csoszognak. Martin, most szívemből szoltál. Teljes mértékig egyetérted veled. Bár tudod mit? Ezeket a nagyképű h*lye p***ákat le se kell sz*rni. Egy dologra jó lennének, nem? He-he!

A helyzet nyugaton és keleten változatlan. Söt, rosszabb. Egyre gyökerebbek a gádzsik. A múltkor találkoztam egy normális nővel – aztán rájöttem, hogy drága nagymamám az.

Tényleg, ha már a csajoknál tartunk! Mi van a "kishúgoddal"? Mondd meg neki, hogy "csókolom a kezét"! Meg mást is... Tényleg Martin! Ha lesz poszter még, akkor legyen rajta Dolly Buster és Elisabeth King! Így sem

CSE

az N64 tulajok, sem a PSX-esek érdekei sem sérülnek – és ez így lenne igazságos.

Atyám, ez az 576 Konzol történetének LEGÁLLATABB olvasói tanácsa. Miért nem jutott ez eddig nekem az eszembe?

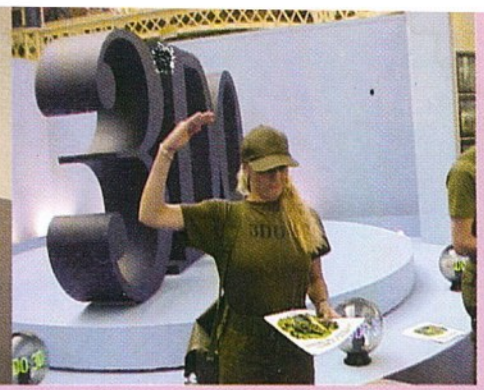
Na, és milyen volt az ECTS? Ha most is olyan jó nők voltak, mint tavaly, remélem hazahozol belőlük egy párat? Aztán a nyereményjátékokon meg kisorsolhatnátok őket (a borítékra azt kéne ráírni pu********)... Rekord mennyiségű levelet kapnátok az biztos.

Nézd át a képeket. Nem rohantam arccal a falnak, de azért elcsöpögtettem egy hektoliter szemcseppet, annyit sasoltam a bébiket.

Na ennyit a nőkről, most lapozzunk. Na szóval, az úgy volt, hogy megvettem a novemberi Konzolt. Kerestem egy üres padot, leültem, és elkezdtem olvasni, hogy mit ír a Vári Zoli. Magamban elégedetten konstatálom az oldalakat, amikor odajön hozzám egy csaj, meg egy 40 év körüli ürge. Elkezd magyarázni a csaj valamit, amiből egy kukkot sem értek a nagy zsivaj miatt (vásárcsarnok). Igen okosan nézhettem, erre a főszer is elkezdi a magáét (ezt már úgy, ahogy hallottam). Pár perc múlva kiderült, hogy valami nagy-nagy keresztény gyülekezet tagjai. Szóval a manusz csak beszél, csak beszél (az emberek kapzsisága, a pénz utáni rohanás, de az Isten megbocsát, meg szeret, meg eljön). A szokásos süket duma amit ezek rizsáznak. Én eközben úgy csinálok, mintha figyelnék, közben a Bio Freaks cikket tanulmányozom, és oda se bagózom mondandójára. Látja ezt a baromarcú is, erre az ördögről kezd hadoválni, hogy mindenütt jelen van, meg a többi baromság. És most jön a lényeg. Azt mondja a s*ggfej, hogy az ördög ebben az újságban is jelen van (és itt az újságra mutat). Na itt vesztettem el az amúgy is igencsak megfogyatkozott türelmemet és mivel fél óráig hallgattam a "szentfazekak" dumáját elhatároztam, hogy most én jövök. Először szépen lassan, komótosan felálltam a padról és elkezdtem mondani a magamét. Mondom neki: "Tudja ez milyen újság, mivel foglalkozik?". Természetesen nem tudta. "Akkor meg ne beszéljen hülyeségeket!". A tag ismét megszeppent, köpni nyelni nem tudott, így folytattam a mondókámat. Kifejtettem magam álláspontját az elhangzottakkal kapcsolatban, mondtam neki, hogy én szeretem a dolgokat reálisan látni, és nem érdekelnek misztikus sületlenségei (itt azért kicsit finomabban fogalmaztam). Látta a hapsi, hogy engem nemigen tud "megtéríteni", de azért adott egy szórólapot, hogy menjek el a következő gyűlésükre. Elköszönt, aztán ment tovább a hülye





macájával, én meg összegyűrtem és eldobtam a szórólapot , aztán végre elindultam haza. Na mit szóltok ehhez? Vigyázzatok, mert elkezd üldözni benneteket az "inkvizíció"! He-he!!! Na most már ideje befejezni, csak még annyit, hogy jó nyaralást, meg fürdést, megérdemlitek. Elvégre minden hónapban "ördögien" jó, frankó, király újságot adtok ki a kezetek közül. Viszhallásra a cseviben! Na csá! Juhász Sándor, Nagykanizsa.

Anyám, milyen komoly sztorid volt Jehova tanúival! Mekkora királyság lett volna, ha ott a helyszínen megtérítenek. Ruha letép, hamu a fejre, miegymás. Aztán el a hitgyülibe, csekk kitölt, fizetés minden hónapban átutal, a lakkozott hajú prédikátor meg bezsebeli a lóvét. Közös éneklés, a sánták elhajítják a mankót, nyilvános ájulás, vakok újra látnak. Te, nem adtak véletlenül egy névjegykártyát meg egy jelentkezési lapot? Belépnék helyetted...

Áve tisztelt Marin! Azért írok, mert tök jó az újság, meg hogy bekerüljek a csevibe. Figyelj M. Navratilova, lenne 2 kérdésem:

1 – Ha az MGS-t és a Final Fantasy-t ki kéne hagyni melyik játék tetszene a legjobban?

2 – Egy tesztelő mennyit keres?

3 – Nektek muszáj ilyen trágár szavakat eltűrni? Ti nem éltek, vagy mi? Good Luck! Kocsis Krisztián, Budapest

1 – Most éppen a Shadow Man-re esküszöm, szerintem

e g ő

eszeveszett jó játék, olyan vizuális élményt és hangulatot ad, amit még semmi. De ez csak magánvélemény.

2 – Attól függ, hogy a cég mennyit fizet egy oldalért, és hogy hány oldalt ír. Továbbá az is számít, hogy adózik-e ebből az összegből, vagy mondjuk tanuló, és az egész megmarad neki. Ez a jobbik eset. A kiadók általában 2500-5000 forintot csengetnek egy oldalra. A többit számold ki.

3 – Mocskos világunk rothadt fertőjéhez hozzátartoznak a trágár kifejezések. Ha valaki nagyon elvadul, azt kicsillagozzuk, ha minket gyaláznak, azt utáljuk. A kérdésed végét nem értem. De ez lehet, hogy az én hülyeségem.

Csanási Péter üzeni BREZ nevű olvasónknak, hogy a Stealth akkor szerezhető meg, ha a kínzást elveszíti.

Én meg azt üzenem egy bizonyos olvasónknak, hogy amit akart az 11-én este 6, de ahogyan a szénája áll, az nem biztos, hogy megéri. Remélem mindenki ért mindent – Bagó Péter

Halihó 576 Konzol! Martin, lehetséges-e, hogy beraksz egy Banjo-Kazooie posztert? Martin csalódásomra esne, ha a poszter, amit kértem nem lenne benne. Azt szeretném kérdezni, ha Sony-ra megjelenik a Star Wars Episode One The Phantom Menace megkérnélek, hogy a poszteren egy nagy Darth Maul legyen. Lehetséges ez? Egyet értek, hogy Jar Jar-t kell megölni, mert Darth Maul jó fej, nem igaz? Én is nagy rajongója vagyok a Star Warsnak és amúgy frankó az újság. Csiszár Lilla, Budapest

Lillácska. Mint már mondottam, elég csehül állok N64-es poszternek való illusztrációk terén. A poszter-képhez legalább 30x40 centis kép kell, minimum 150-es dpi-vel (felbontás). Ezek általában 40-90 megás képek! Nagyok. A Nintendó ilyeneket nem küld. Tehát nem lesz. Darth Maul már volt a címlapon, nem elég az?

Helló Martin end 576 Konzol Team! Már régóta olvasom az újságot és baró, nagyon kafa. Jók benne a játékleírások, bár én nem vagyok PSX-es, sem N64-es csak egy egyszerű GameBoy-os. Biztos sok társam csak azért veszi a Konzolt, hogy tájékozódjon az árakról, de mi lenne ha ebből a +8 oldalból egyetlen oldalon lenne egy GameBoy, vagy Color játék? Biztos, hogy egy kicsit emelkedne az olvasók száma. Ja és a GameBoy veled van, úgy mint az erő és a döntés joga! Előre is kösz, Nagy Gábor, Rohod

Oké, oda fogok figyelni a GameBoy-os cikkekre is. Majd ráuszítom a Bagó Petit. Most hoztam Londonból egy vastag lexikont, amiben csak GB csalások vannak. Azokat is elkezdjük lenyomni.

Szeva Martin! Mivel Te ismered minden titkát a Metal Gear-nek, ezért hozzád fordulok egy kis segítségért.

1 – Hol van a Stealth?

2 – Hogy lehet elérni a harmadik befejezést?

1 – Kicsit feljebb megtalálod. Meg a 13-as konzolban is, a teljes leírást.

2 – Nincs harmadik befejezés. Vagy Meryl menekül meg, vagy a doki. Van viszont harmadik újrajátszás, amiben Snake szmokingba öltözik át.

Más. Ez a Bagó úrnak szól. Te Peti, miért írsz ilyen keveset az újságba? *(Az hogy sok, vagy kevés relatív. Azért mert esetleg egy hónapban csak 1, vagy két játéknál látod a nevem, az még nem jelenti azt, hogy nem dolgozom. Szerinted ki a fene csinálta eddig a híreket és ki irogatta a cheateket? – BP)*

Ha már így belementünk a Dragon Ball témába, én is hozzászólok. Ugye, ha jól emlékszem április 22.-én volt az utolsó rész. Akkor azt mondták 30.-án leadják este 10-kor az eddig elmaradt részeket, és ezután minden pénteken 5 részt a Night Klubban. Ez nem történt meg. Múltak a napok. Eljött május közepe. Az rizsázták, hogy miden hétköznap este 11-től leadnak egy részt cenzúrázatlanul. Ez se történt meg. Ma július elseje van. Felhívtam az RTL-t, hogy ugyan már lesz-e valaha Dragon Ball? Megkaptam a választ: lesz, de nem tudják mikor. Yo. Haver aznap hívott, hogy megnézték az Interneten a témát. Ott azt írták, lesz, lehet, hogy elölről kezdik az egészet (és nem is a Z-t, hanem a simát) és nem is az RTL-en. Na most mi van? Csak etetik az embereket. Ez volt az a sorozat, amiért időben hazamentem a város másik feléről és ezt is elveszik tőlem. Nem elég, hogy gondolkoznak a szombati tanításon, nem elég, hogy egy héttel többet jártam , nem elég, hogy 40 fok volt a tanteremben és nem elég, hogy el**sszák a nyaramat a gyakorlattal és még nem elég, hogy ennek következtében nem mehetek napfogyatkozni, még ezzel is etetnek. Bocs Martin, egy kicsit kifakadtam, de nincs a közelemben senki, akivel ezt megbeszélhetném.

Sajnos én nem vagyok egy nagy Dragonball fan, de engem is bánt, hogy mondvacsinált indokokkal levették a műsorról. Tipikus magyar húzás.

Volna pár kérdésem:

1 – Nem tudod, hol lehet beszerezni Metal Gear posztert? Ha nektek van, szívesen megvenném, csak küldjétek a csekket!

2 – Tőled kérdezem, hátha Te tudsz rajtam segíteni. Hol lehet kapni az EXPN Extreme Games nevű játékot? Nálatok nincs az tutibiztos. Ezért elvándoroltam másfelé is. Ilyen válaszokat kaptam: Elfogyott. 1000 éve nem jött. Ha 5 perccel előbb jöttem volna, akkor még kapok. Megrágta az egér. Nincs is ilyen játék.

3 – Nem lesz olyan kafa stratégiai anyag, mint a PC-s Settlers? Tudjuk van a Warcraft II, Z, meg Red Alert, de én csak ezzel kezdtem két hétig tartó PC-s karrieremet. Jópofa dolog ez a két címlap – folytathatnátok. Nos Martin, eljött a búcsú ideje. Helló. Bíró József, Budapest

1 – Nem tudom.

2 – Kint a Petőfi Csarnok bolhapiacán, szombaton és vasárnap délelőtt.

3 – Van még Warzone 2100, sima C&C, Retaliation, Dark Omen, KKND Krossfire – ennyire emlékszem hirtelen.

Szóval ennyi lett volna betervezve eredetileg egy hónapra. Olyan vérszegény levelek érkeztek, komolyan mondom elzarándokoltam a siratófalhoz és elmondtam a bánatomat. Hopp. Másnap megérkeztek az IGAZI levelek. Azok amelyekből kiderül, néha értelmes emberek is veszik a lapot. Itt jönnek, kösz mindenkinek! – Bagó.

Csacsóka 576 Konzol! Dózis vagyok és megmondom a frankót a szemetekbe az újsággal kapcsolatban. Az első szám óta veszem a Konzolt és szerintem nagy fejlődésen ment át, mind tartalmilag, mind küllemre. Bár ez a kb. 40 oldal első hallásra elég karcsúnak tűnik, de hát ugye itt nincs 20 oldalnyi reklámozás, mint máshol, hanem pure leírás az egész. A tesztek nem felszínesek, mint ahogyan ezt másutt lehet tapasztalni.

Ja, egyébként mi ez az új Játék nevezetű: fejtsd ki nekünk, hogy melyik Konzol tetszett a legjobban és miért? Átlátok rajtatok, mint szalámis szendvics a folpack fólián! Nehogy már változtassatok az újságon! Ez úgy császár, ahogy van. A sok IQ fighter gigaparaszt úgyis leírja, hogy: "Nekem azé' az mer' vót' benne pószter, meg verekedős játék leírás, meg fasza képek!" Nekem speciel mindig a legújabb tetszett a legjobban, hisz mint mondottam: folyamatosan fejlődtök (de amúgy az idei összevont szám "überklasse" lett, magasan a léc felett). Ja császár lenne, ha betennél a Csevegőbe –feltéve, ha érdemesnek találod- hátha valaki reagál rá egy csinit.

Ul.: 1000-szer pusszantom Szilvit *(Oké. Személyesen fogom neki átadni – BP)* UIUI.: Az előző számban az a giga szöveg, hogy "Ezek mennek, meg a kakasos nyalóka" beszarás volt! UIUIUI.: Ez egy malac volt. Na csumi: Dózis, Budapest

Pedig nem is volt semmi hátsó gondolatunk a játékkal, mindössze annyi, hogy egy tonna CD-t szeretnénk kisorsolni. Már ez is bűn?

Figyusz! Nekem tetszeni legjobban. Az 1999-évi májusi 576 – Konzol. Indok: Te az újságban írni Resident Evil 3. Hogy mikor jelenik meg. Plusz bemutatni Parasite Eve. PSX-re! No csáó. Márkus Ferenc, Győr

Oké, benn vagy a kalapban.

Tisztelt Szerkesztőség! Kérdésetekre válaszolni nem volt könnyű. Konzolból igazából három meghatározó volt. Kezdetben ott volt az első – megszületett egy fantasztikus lap. Azóta sok idő telt el. Itt jött azután az idei összevont szám, amely tele volt jobbnál jobb játékokkal, melyek egytől egyig érdekesek és igényesek voltak. Például: Silent Hill, Syphon Filter, Ape Escape, GTA London stb. Volt még ugyebár Kód-X, benne leírásokkal, a király Final Fantasy VII szupertitkokkal, és az elmaradhatatlan kódokkal. Abban a számban volt még valami, ami eddig nem. A csúcs szuper poszterek. Az egész újságon látszott, hogy ez most valami nagy durranás lesz. Az is lett. HA valaki csak kívülről nézte a lapot, akkor rögtön feltűnt neki a dupla címlap és azonnal belelapozott. Aki ezt hátulról kezdte hamar megállt, amiben nagy szerepe volt a gyönyörű Szilvinek. Persze a Csevegő sem volt semmi. Egy hónap múlva jött egy majdnem ugyanilyen szám. Szerintem ennek volt idáig a legjobb, legszebb címlapja. Ez volt a legvidámabb, legélénkebb. Máris jött az előző szám néhány extrája, az emelt oldalszám, a poszterek (amik jobbak nem is lehettek volna), a bővebb Kód-X, a játékok (Croc 2, Omega Boost, Quake II, V-Rally 2, Speed Freaks), és a hírek. A szerkesztőség megint felülmúlta magát. Ennél rosszabb Konzol ne legyen! Mindent öszzevetve az összevont szám volt a legjobb, a legértékesebb, hiszen ez mintha elindított volna egy újjászületést. Eredményekben gazdag, további jó munkát kívánok, üdvözlet Szilvinek. Hűséges olvasótok: Bali Sándor, Budapest

Te is benn vagy a kalapban.

Emlékeztek még a formalevekre, amit Kaszman barátunk írt, mintegy kiparodizálva az ide érkező leveleket? Úgy látszik ötlete forrásként használt Pálfalvi István barátunknak is, aki összehozott néhány ál levelet. – BP

1., Tisztelt főszerkesztő elvtárs! Mé' nincsen má' Eszmeraldás játék? Mer az nagyon jó lenne, ha lehetne menni vele a vízeséshez meg Hoszé Armandóval.

Bucnosz nócsesz. Elkezdtük kódóni az Eszmeraldát, de megvakult a grafikus, így most leállt a prodzsekt egy időre. Lesz helyette viszont Paula és Paulina logikai program, "itt a piros, hol a piros" szisztémával.

2., Heló Márta! Csodálom, hogy lány létedre az 576 Konzol főszerkesztője vagy. Nincs kedved velem járni? Én egy tök jó fej srác vagyok és ezen kívül szuper jó izmaim is vannak. És az arcom is nagyon szép, úgyhogy találkozzunk 19.00-kor a Fradi pálya előtt. A meccs után meg felmehetnénk hozzánk.

Hello Tökjófej! Asztat nem lehetne inkább, hogy a Fradi pálya helyett egyből a kéróra megyünk inkább? Nyalábolnám a szép testedet meg az arcodat is inkább. Még szűz vagyok. Ne olyan durván! Jaj, de csiki, jaj, de csiki. Nem fájt, jó veled!

3., Tisztelt Uram! Megrendeltem az újságukból a képen látható melegszendvics sütőt. Mondom Szoni, akkor biztos jó. Kicsomagolom, bedugom, belevágok 1 sajtos-sonkás szendvicset és... semmi. Semmi nem történt. Kigyulladt a zöld fény. Nyomkodtam a gombokat, de hiába. Legalább küldtek volna magyar leírást ennyiért! Úgyhogy vissza a pénzt különben...

Tisztelt Uram. Az a baj, hogy nem jó sorrendben végezte el a melegszendvics-sütési teendőket. Először nyomja a gombokat, utána jön a sonka, a sajt, a végül szendvics. Ha ez megvan, csomagolja ki a gépet. Cégünk a nem rendeltetésszerű használatból kifolyólag keletkezett hibákért felelősséget nem tud vállalni. Pénzt visszaérinteni szintén nem áll módunkban, de küldünk helyette egy Netendó 64 szeletes kenyérpirítót.

4., Helló 576 Konzol! Nagyon király az újság, csak kár, hogy van benne poszter és kár, hogy csak 576 Ft. Remélem ezek után sem lesz CD. Különösen stábfotó. Olvastam, hogy slágerlistát akartok – remélem nem lesz.

Csácsövi. Gondoltuk kivágjuk a posztert, egy gonddal kevesebb. Felküldtük az árat is 1999-re, legalább hamarabb meglesz a BMW meg a nagyképernyős. CD van, amit akarsz, a legújabbak, 300-ért másoljuk lemezzel együtt (vesszen a konkurencia). Stábfotó kampec, lesz egy A2-es poszter, mindenki nudista jelmezben. Olvastam, hogy slágerlistát akar az úr – oké, azt megcsináljuk!

5., Odelva Márola! Na more vettem 1 Polly Stationt a Józsefvárosi piacon b**meg. Oszt utána meg vettem nálatok 1 játékot 13 lepedőjé' g***. Oszt bele se megy a f*****ba. Csináljá' má' valamit Márola, különben felmegy a Márió, Roki meg Dzsina oszt lesel la.

Dzsanesz a pikszalámi! Ne fenyegessé, mer szíjjel szurkálom a combodat! Ötven éves vagy, terhes vagy, nincs vállad, hát mé engem kóstolgacc, Rumcájsz? Senkise harapja esztet a szöveget, szóval vegyé vissza magadból, mert anyára mondom, lekarmolom a pacekodról a klazúrt. Laciiiiiii, mennyé má le boréééééé!

6., Hali 576 Konzi! Szász Marci (csodagyerek), aki országos havim mondta, hogy Japánban megjelent a Tomb Raidi 2, mikor lesz itthon kapható? Meg azt is mondta, hogy lesz Final Fantasi VII. Igaz-e a hír? Mikor jön ki az új PSX és mennyi áramot fogyaszt? Jó lesz-e hozzá a Nintendós kazi? Na csövi.

Csókollak, téged is Marcikám. Igen, nem tudom, igen, igen, Kb. 180 nanoampert, perszehogynem. Csövi.

Komolyra fordítva a szót. Azt gondoltam, hogy Szilvi csak valamiféle poén, ha nem, akkor természetesen állok rendelkezésére. Ugyan a verekedős játékokért nem vagyok oda, de azért biztos találnánk közös elfoglaltságot. Magamról csak annyit, hogy szőkített hajú, kékszemű 26 éves és 177 magas vagyok. Pesten dolgozom, kedvenc játékom a Tomb Raider, Syphon Filter, Colin McRae Rally. Élőben is szoktam indulni rally versenyeken. Helló. Pálfai István, Salgótarján

Kikérem magamnak, Szilvi baba véresen komoly!

Számomra ez a Szilvis dolog nagy tanulsággal zárult. És azzal, hogy a Martin szava szent. Mert, ha ő azt mondja, hogy Szilvi valódi, akkor mindenki fetreng a nyálában tőle. Csodálom, hogy senki nem jött rá, vagy merte leírni, hogy Szilvi egy nagy kamu. Ennyit erről, ez csak egy rövid észrevétel volt – Bagó Péter

Számomra az e havi Csevegő bezárult. Kivagyok, mint a szezlonrugó. És még bele se kezdtem a Dino Crisis leírásba.

Martin










SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D
CRASH BANDICOOT
2999,- FT/DB
Jet Board Crash
Komodo Moe
Jet Pack Crash
Coco Bandicoot
Dr. Neo Cortex
Tiny
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
3999,- FT/DB
Liquid Snake
Revolver Ocelot
Psycho Mantis
Sniper Wolf
Vulcan Raven
Ninja
Solid Snake
Meryl Silverburgh
RESIDENT EVIL 2
3999,- FT/DB
Zombie & Claire Redfield
Licker & Leon S. Kennedy
Tyrant/Mr. X
Williem G-4 & Williem G-3
William Birkin & Sherry
Ada Wong & Ivy
Hunk & Zombie
DUKE NUKEM
2999,- FT/DB
Pigcop
Battlelord
Duke Nukem
Octabrain
TOMB RAIDER
3999,- FT/DB
TEKKEN 3
3999,- FT/DB
Jin Kazama
Nina Williams
Paul Phoenix
Ling Xiaoyu
4999,- FT/DB
Heihachi Mishima
True Ogre
Evil Jin Kazama
Yoshimitsu
QUAKE
2999,- FT/DB
Major
Athene
Iron Maiden
Tank


ÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!
MARIO KART 64
3999;- FT/DB
Bowser
Yoshi
Mario
STAR WARS EPISODE I
2999;- FT/DB
THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES
1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Quen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi
1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO
1- Boss Nass, 2- Ki-Adi-Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gasgano & Pit Droid
MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES
4999;- FT/DB
Venom vs. Captain Commando
Captain America vs. Morrigan
War Machine vs. Mega Man
Spider-Man vs. Strider
THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME
4999;- FT/DB
COLLECTIBLE ACTION FIGURES
Ganon
THE X FILES
3999;- FT/DB
Attack Alien
Cryopod
Alien
Fireman & Cryolitter
Scully & Mulder
Primitive Man
Kapható párosítások:
Scully & Cryopod
Scully & Alien
Mulder & Cryopod
Mulder & Alien
Fireman & Cryolitter
Attack Alien & Primitive Man
SPAWN
3999;- FT/DB
Curse of The Spawn 2
Zeus
Hatchet
Jessica Priest & Mr. Obersmith
Medusa
Raenius
AUSTIN POWERS
3999;- FT/DB
Fat Bastard
Austin Powers
Dr. Evil
Austin Powers
Felicity Shagwell
MORTAL KOMBAT TRILOGY
1999;- FT/DB
Sektor
Sub Zero
Kitana
Johnny Cage
Ami a képes listánkból kimaradt...
VIRUS 2999;- FT/DB
CARNAGE 2999;- FT/DB
DINOSZAURUSZOK
ALIENS 2999;- FT/DB
WILD WILD WEST 3999;- FT/DB